

GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

CURSO ACADÉMICO: 2019/2020

EL CINE Y LA DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES. PRIMEROS PASOS EN EL PENSAMIENTO CRÍTICO

MOVIES AND TEACHING OF SOCIAL SCIENCES. FIRST
STEPS AT CRITICAL THINKING

Autor: Enrique Mañas Gómez

Director: Antonio Santos Aparicio

Fecha: 08-10-2020

“El que lee mucho y anda mucho, ve mucho y sabe mucho”.

Don Quijote de La Mancha.

<En la redacción de este documento, se hace uso del masculino genérico para referirse a las personas de ambos sexos a fin de facilitar la creación y posterior lectura del mismo. En ningún momento se pretende utilizar la lengua escrita con el objetivo de promover un lenguaje segregador y sexista.>

Resumen

El uso de los medios audiovisuales en las aulas con fines educativos ha sido siempre objeto de debate entre educadores.

A partir de una revisión de la bibliografía subyacente al uso del cine como instrumento pedagógico en la didáctica de las Ciencias Sociales en la primera etapa de la educación obligatoria, el presente TFG busca concienciar al lector sobre el potencial educativo del cine de animación infantil.

El pensamiento crítico será el eje vertebrador del trabajo. A fin de ejemplificar la teoría recopilada, he realizado un exhaustivo análisis de la película *Cómo entrenar a tu dragón*, así como una experiencia educativa innovadora que busca formar un espíritu crítico capaz, al igual Hipo nuestro protagonista, de cuestionar lo establecido.

Palabras clave: instrumento pedagógico, didáctica, ciencias sociales, cine de animación, pensamiento crítico, cuestionar, *Cómo entrenar a tu dragón*.

Abstract

The use of feature films in the classroom for educational purposes has always been debated among teachers.

Based on a review of the underlying bibliography applied to the use of films as a teaching tool in the didactics of social sciences for the first stage of compulsory education, this dissertation aims to make the reader aware of the educational potential of animation films.

This project is centered around critical thinking. To illustrate this theory with examples, I have carried out an exhaustive analysis of the movie *How to train your dragon*, as well as an innovative educational experience that aims to encourage a critical spirit which is able, like Hipo does, to question what is taken for granted.

Keywords: teaching tools, didactics, social sciences, animated films, critical thinking, questioning, *How to train your dragon*.

ÍNDICE

1. PRESENTACIÓN	5
2. INTRODUCCIÓN y JUSTIFICACIÓN	6
3. MARCO TEÓRICO	9
3.1. Estado de la cuestión	9
3.2. Cine y educación	11
3.2.1. El cine de animación	13
3.3. El cine de animación como herramienta educativa	13
3.4. El cine y la Didáctica de las Ciencias Sociales. Desarrollo de un pensamiento crítico	15
3.4.1. El cine y el pensamiento crítico	16
4. OBJETIVOS	17
5. DESARROLLO DEL TRABAJO (Cómo entrenar a tu dragón. Relevancia educativa)	17
5.1. Conociendo Isla Mema	17
5.2. Análisis de fragmentos con valor educativo	21
6. DISEÑO DE UNA EXPERIENCIA EDUCATIVA: Cómo entrenar a tu persona	38
6.1. Metodología	38
7. CONCLUSIONES	45
8. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA	47
ANEXOS	52
ANEXO 1. Presentación de los principales personajes de la película	52
ANEXO 2. Fotogramas extras del análisis	55
ANEXO 3. Funciones de cada rol	60
ANEXO 4. Normas de trabajo cooperativo y las consecuencias derivadas de no cumplir con lo estipulado	61
ANEXO 5. Experiencia educativa: <i>La vida vikinga en el aula</i>	62
ANEXO 6. Rúbricas para evaluar las aptitudes cualitativas de la experiencia educativa llevada a cabo	68

1. PRESENTACIÓN

El Trabajo de Fin de Grado (TFG) supone el último peldaño de una escalera que comencé a ascender hace 4 años hacia los horizontes de la docencia. Como prueba última y completamente fiable, este trabajo de 6 créditos integra las competencias básicas adquiridas a lo largo de formación como son: las bases teóricas científicas adquiridas, saber actuar con ellas en cualquier contexto educativo y la responsabilidad para con la sociedad. En definitiva, en las siguientes páginas quedará patente el resultado de mi formación, un trabajo que recupera los aprendizajes más significativos de todas las áreas (o al menos eso quiero pensar de las asignaturas) cursadas en 32 meses y algunas lecciones adquiridas también fuera del contexto formal.

Antes del primer escalón, no podría haberme imaginado la cantidad de metodologías, estrategias, métodos y estilos educativos que existen en el mundo docente. Y esa es una de las cosas más bonitas que debiera brillar en esta profesión, la flexibilidad y la diversidad de caminos que un docente puede adoptar para enseñar el mundo. Intentar algo nuevo, fallar y aprender para mejorarlo. Para crecer.

Unos caminos que, lejos de ser estáticos, deben adaptarse a la realidad social del momento. Como solía decir mi abuelo, *“a toro pasao´ es muy fácil juzgar los actos, el hombre sabio se anticipa siempre al toro”*. Por supuesto que es imperativo conocer los antecedentes de la educación, pero no quiero formar parte de una generación más de educadores que no actuó como debiera. Me niego. Y es por ello que debemos hacer uso de esa escalera para superar al toro, estudiar la realidad que vivimos y adecuar la educación para hoy y prepararnos por si mañana llueve.

Es por ello que, sin que sea un tema de actualidad, he optado por empezar por algo tan presente en nuestras vidas presentes y futuras como es el mundo audiovisual y de los medios de comunicación, concretamente el cine, y más concretamente con el cine de animación dirigido al público infantil. Y soy

consciente, y así quedará reflejado, de que poco de utópico en ciertas partes de mi trabajo, pero por algo se debe empezar. ¿Qué sería la vida sin esperanza?

Lo que sí supone un hecho, es que la innovación de utilizar el cine como medio para la didáctica en las aulas tiene cabida en la educación y muy buenos resultados, tal y como queda patente en la recopilación bibliográfica realizada. De hecho, el uso de largometrajes es un recurso muy útil para trabajar temas que puedan resultar más complejos a los estudiantes, ya sean valores y comportamientos, o nociones teóricas de determinadas materias tal y como prueba Marta Velázquez (2018) con su proyecto. Sea como fuere, la LOMLOE aboga (casi de pasada, pero de verdad que aparece) por la importancia de una educación para el cine y con el cine.

Inmersos en la era de la información y de continuos estímulos –refiriéndome a los informáticos y comerciales- se pone de manifiesto ahora, más que nunca, la necesidad de implantar una educación que luche por construir unos cimientos sólidos en los alumnos a fin de ayudarles a construir su conocimiento para saber hacer frente al día a día. Instrumentos innovadores (cuidado, etiquetado como innovador por el uso de las películas a consecuencia del trabajo previo del docente y no por poner una película “con moralejas” durante la guardia de una clase) como el cine, aumentan el componente motivacional de los alumnos, haciendo que estos sientan curiosidad y placer por el aprendizaje.

Y ahora la pregunta: ¿Por qué un TFG más sobre las cualidades pedagógicas del cine? Si algo he sacado en claro de mi formación, es la necesidad de enseñar a las nuevas generaciones a crear un juicio propio, una capacidad que permita al ciudadano ser crítico con cualquier información que se le presente; pensar por sí mismo. Si incluso este, el fin último de la educación, es pertinente de ser llevado a las aulas a través del cine, ¿Qué excusa nos queda? Por ello presento este trabajo, para que quede patente que la educación puede cambiar hacia nuevos horizontes críticos e innovadores, donde la teoría siempre lleva a la práctica. Donde el conocimiento siempre lleva a la felicidad.

2. INTRODUCCIÓN y JUSTIFICACIÓN

La “sociedad de la información” no recibe su nombre por nada. La presencia de Internet en nuestros bolsillos provoca que seamos receptores de cualquier acontecimiento que tenga lugar en nuestro planeta, en especial de problemas sociales: crisis humanitarias, economía, discursos políticos y conflictos internacionales. Si a esto le sumamos los rápidos cambios en ámbitos de cultura, política y sociedad, encontramos el problema de la convivencia para/con la diversidad de la información (J. Sierra, E. Carpintero y L. Perez, 2010). Pero ¿cuánta verdad hay detrás de cada información? ¿Cuán bien definido está el conflicto? Somos nosotros, como educadores, los encargados de ayudar a las nuevas generaciones a crear un juicio propio capaz de entender las múltiples interpretaciones de cualquier suceso sin temor a elaborar ideas que disten de nuestros iguales. Al fin y al cabo, el objetivo último de la educación es formar ciudadanos capaces de participar activamente en la vida democrática, lo cual no es posible sin una adecuada capacidad de cuestionar la cotidianidad. En nuestra mano está que la escuela inculque unas bases, unos valores de aprender a aprender que guíen a los alumnos a formar su propio juicio.

Así, he decidido hacer uso de la película *Cómo entrenar a tu dragón*, como herramienta audiovisual, a fin de analizar y desarrollar su potencial para educar en el bienestar personal y potenciar el pensamiento crítico. La película de DreamWorks bebe directamente de las obras de Cressida Cowell. Si bien el lugar donde se desarrollan los acontecimientos y algunos de los personajes son los mismos en libros y película, las historias distan mucho entre sí. Ni siquiera la lectura educativa es la misma.

El filme nos muestra a Hipo, un joven vikingo residente en una aislada y recóndita isla en la que las tradiciones condicionan la vida diaria de sus habitantes. Para convertirse en un auténtico vikingo, nuestro temible protagonista deberá seguir a rajatabla las normas que su arraigada cultura dicta. A lo largo de la película, vemos como Hipo se ve expuesto a un constante dilema moral que le obliga a escoger si ser aceptado por la tribu y por su propio padre, o ser él mismo.

Además de su indudable potencial educativo, la película resulta llamativa al público infantil por su componente mitológico (los dragones) y una ambientación basada en la cultura nórdica.

Los dragones son seres mitológicos muy presentes en el imaginario infantil: Pete tenía a Elliot, Bastián tenía a Falcor y Mulán a Musu. Pero también en relatos para un público más maduro: Smaug y la Compañía de Thorin, Los nueve (Nazgûl) montaban en Bestias Aladas y Charlie Weasley estudiaba dragones en Rumanía. Pero si vamos a hablar de una historia ambientada en tiempos de vikingos, no podemos olvidar a Richard Wagner y su ópera, *El anillo de nibelungo*. Donde se recuperan personajes legendarios como Sigfrido y su temible adversario alado Fafner (Ardanaz, 2015), dejando claro que la presencia de esta criatura mitológica en occidente a menudo se relaciona con la lucha épica entre hombre y naturaleza, desembocando en la muerte o el nacimiento de un nuevo orden (Héctor Fuentes, 2016).

Pero el vínculo que une a Hipo y a su furia nocturna llamado “Desdentao” es incomparable, asemejándose más a las leyendas orientales que a las europeas. Y es que veremos, conforme avance la película, como los dragones se van desproviniendo de etiquetas propias del folclore occidental para reflejar virtudes como la lealtad, la astucia o la bondad que definen a los dragones de oriente.

La ambientación nórdica medieval también nos ofrece algunas posibilidades educativas de interés para trabajar en el aula, como por ejemplo el rol de la mujer. Guerreras, exploradoras e incluso dirigentes de aldeas y condados. Los pueblos vikingos fueron una de las pocas sociedades europeas del medievo en las que hombres y mujeres disfrutaban de la equidad de género. Un claro ejemplo de esta equidad lo vemos en la mitología nórdica: las valquirias. Temibles y valerosas semidiosas en cuerpos femeninos que acudían a las batallas para conducir a los caídos al paraíso. Una firme representación de estas ideologías es Astrid, quien ocupa el puesto de mejor recluta de la instrucción. De hecho, este personaje no aparece en los libros originales de Cressida Cowell, lo que invita a pensar que la joven vikinga representa ese empoderamiento de la mujer actual y de antaño. Tanto su nombre, como el del dragón que monta, Tormenta,

nos hace pensar que este personaje se basa en Astrea, la diosa griega que porta los rayos de Zeus y busca la paz en la humanidad. Pero Astrid no es el único ejemplo de esta igualdad de género, encontramos también a Brutilda, cuyo personaje puede cobrar vida de la Princesa Brunilda de la ópera de Wagner, quien se inmoló para lograr ser una walkiria. La joven guerrera, que tampoco aparece en las obras de Cowell, lejos de ser una damisela propia de la industria roedora, es tan osada y aventurera como cualquier otro vikingo, de hecho nos resultará difícil diferenciarla de su hermano mellizo. Además, en varias escenas encontramos a hombres y mujeres por igual, sedientas de sangre, armadas hasta los dientes, corriendo tras los dragones o buscando aventura a bordo de los drakkar.

Con todo, la obra de DreamWorks ofrece, a ojos del educador crítico, un sinfín de lecturas nada desechable que, a mi parecer, invitan cultivar en los alumnos ese pensamiento crítico, que debería caracterizar al ciudadano democrático, de la mano de valores como la empatía, la diversidad, aprender a aprender y a sentirse bien con uno mismo. Estas lecciones se encuentran en multitud de momentos: ¿Por qué quiero ser un vikingo? ¿Por qué nos atacan los dragones? ¿Por qué les atacamos nosotros a ellos? ¿Realmente es la violencia el arma más poderosa? ¿Pensar diferente significa hacer algo malo? ¿Debo ser como los demás o sentirme bien conmigo mismo? ¿Por qué la mujer es oprimida en la mayoría de lugares del mundo, pero no lo era en una sociedad de hace más de un milenio?

3. MARCO TEÓRICO

3.1. Estado de la cuestión

Las primeras muestras del carácter educativo del cine como herramienta instructiva las encontramos en países como Estados Unidos (durante los años 40) o Cuba (en la década de los 60) al utilizar el cine y su potencial formativo para reivindicar el poder del ejército y la revolución (Escobar, C. y Rodríguez, A. 2017). Pero si pensamos en cine como transmisor de conocimientos y realidades sociales, tendremos que remontarnos hasta la Rusia de los años 20, cuando el analfabetismo de la sociedad soviética rozaba el 80%. El cine se convertiría

entonces en una fuente de información y transmisión de ideologías (Agudelo, 2018).

En consecuencia con estos ejemplos, autores como De la Torre, S., Pujol, M. A., y Rajadell, N. (2005) advierten de la capacidad del cine para inferir en el receptor y configurar mentalidades, sobre todo entre el público infantil. Aceptar que el cine es solo entretenimiento significa aceptar que solo existe la punta del iceberg.

Este hecho, acompañado por la dificultad de compaginar la pedagogía del cine con el currículum actual, provoca un debate: ¿realmente las películas son una herramienta educativa? “Como todo medio didáctico, el cine necesita una preparación previa a su utilización en el medio escolar” (Flores Auñón, 1982, p. 27). Y es que el uso del cine, en palabras de Teresa Fernández, “empleado como fuente de información, permite adentrarse en el estudio de la sociedad, conocer la interculturalidad, formar visiones en torno a acontecimientos pasados, presentes y futuros. Nos permite juzgar, ponernos en el papel de los personajes históricos más relevantes y preguntarnos el porqué de sus actos y del devenir del mundo” (Fernández Ulloa, T. 2012). Y es que una de las características del cine, derivada de su componente lúdico y un trabajo docente adecuado, es que el estudiante está siendo educado sin que se esté dando cuenta realmente (Marín, González y Cabrero, 2009).

Los medios audiovisuales acompañan al niño desde los primeros momentos de su infancia, por lo que resulta muy importante que el pequeño aprenda a analizar y filtrar la información que recibe desde temprana edad, y resulta que el cine es una herramienta más que recomendable para despertar el pensamiento crítico (Camuñas, Ana M., 2017). La autora Ana M. (2017) hace especial hincapié en lo útil que resulta el cine en educación para quien busque incentivar el pensamiento crítico:

Incentivar el pensamiento crítico a través del debate al final de la proyección, y construir el discurso que se sitúa más allá de la película, fuera de la pantalla. [...] Podemos fomentar un intercambio colectivo de ideas en clase y contrastar las opiniones e historias de cada uno. (p.21).

La escuela innovadora que hoy demanda la sociedad, ha de apostar por el cine y la dignificación de la mirada. Porque educar en cine significa educar a ciudadanos y ciudadanas en un arte completamente multidisciplinar que potencia el razonamiento, el diálogo, el análisis, la comprensión... pero también la sensibilización y la toma de decisiones desde un formato que dinamiza el aula (Ambròs y Breu, 2011).

En un mundo en el que el consumo de imágenes es el día a día del ciudadano, debemos contar con una escuela capaz de educar la mirada mediática desde lo mediático y preguntarnos ¿Somos ciudadanos críticos? (Aguiar, 2017).

3.2.Cine y educación

Desde que los hermanos Lumière proyectaran sus 46 segundos, el cine ha estado presentando en nuestras vidas, pasando de generación en generación. Un arte para emocionarte, para cautivarte, enamorarte, apasionarte. Un arte para educarte.

Como medio capaz de inferir en las emociones y transmitir cultura, el educador debe acoger el cine como una herramienta educativa al servicio del conocimiento (Ramón Pérez, 2010). Hacer del aula un concepto mayor que el actual, dejar atrás las cuatro paredes que encierran sillas y mesas para entender como aula toda acción lugar que guarde un carácter educativo. En resumidas cuentas, adoptar el cine como un espacio formativo capaz de motivar y no como una alternativa a días de lluvia en los recreos. No podemos olvidar que la industria cinematográfica representa uno de los mayores medios de entretenimiento. El cine y la cultura audiovisual están presentes en la infancia de los alumnos, lo que provoca que estos tengan una gran filmografía a sus espaldas. Como educadores, no debemos conformarnos con mirar hacia otro lado, sino más bien, llevar a cabo un trabajo de mirar juntos. Ayudar al alumnado a no caer en el analfabetismo mediático en la sociedad de la información (Ambròs. A., y Breu. R. 2007).

Aún con todo, la práctica de utilizar el cine como fuente divulgadora de conocimientos sociales fiables parece no estar extendida entre educadores.

Nilda Bermúdez Briñez (2008) parafrasea a Marc Ferró (1980) para mostrar la idea de que, a pesar de contar con 125 años de historia, parece que el cine no puede ser considerado una fuente fiable de información, pues solo lo escrito parece tener relevancia. Esto puede ser producto del concepto cultural que hemos construido en torno al cine: un medio creado para la evasión y el entretenimiento (Bermúdez, 2008). Y es cierto, pero no es su única finalidad. José Ignacio Aguaded (2002), lejos de negar los fines lúdicos del cine, rescata la idea de la influencia de las películas en los cánones sociales, la cultura y la ética, elementos que cimentan las bases de la educación primaria.

En consonancia a esta idea de adoptar el cine como herramienta educativa, además de medio para filtrar contenidos mediáticos, cabe mencionar las consideraciones de Alonso y Pereira (2000), quienes consideran que el cine es un poderoso recurso educativo, tanto si hablamos de una educación formal, como se nos referimos a la informal. Un medio que transmite cultura y nos ayuda a estimular competencias de reflexión, pensamiento crítico y saber observar. Como recurso educativo, autores como González (2009) hablan del cine como una herramienta con una gran capacidad para motivar al alumnado potenciando aspectos como la relación de conceptos, la curiosidad o los dilemas morales. En palabras de Mallart y Solaz (2004) esta atención hacia la proyección es producto de la habilidad del Séptimo Arte para dar movimiento y vida a los aprendizajes y los valores.

Siendo conocedores de las implicaciones didácticas que el cine nos ofrece, podemos caer en el error de dejar que la película hable por sí misma y muestre a los estudiantes su cautivadora historia a lo largo de dos sesiones. No podemos olvidar de que estamos en la escuela, un contexto de educación formal en el que, si bien el componente lúdico está presente, no podemos despreciar los fines académicos (Fernández. U., 2012). Flores Auñón (1982) nos recuerda que es el maestro quien debe trabajar el largometraje a fin de explicar las lecturas de los fragmentos de la película que tengan un mayor componente educativo.

Todo esto nos lleva a una lectura última: utilizar el cine, con rigor formativo, para la enseñanza de los conocimientos que conforman el currículo desde el atractivo que la cultura audiovisual nos brinda.

3.2.1. El cine de animación

Si pensamos en cine de animación, tal vez cometamos el error de imaginar películas animadas con personajes risueños dirigidos a niños. Y aunque es cierto que una gran mayoría de títulos tienen como principal destinatario el público infantil, existe un gran catálogo de películas y series animadas cuyo principal objetivo es entretener al adulto (Galiano, 2007). Autores como Bustillo (2013) nos hablan de las consecuencias que genera la llegada del cine de animación a la población adulta, pues se atenta contra el potencial educativo de este medio. Por no hablar de aquellas familias que relacionan dibujos animados con niños, dejando que los infantes visualicen animaciones como Los Simpson, Shin-Chan, Rick y Morty... Incluso aquellas películas creadas para el visionado infantil están sujetas al mundo adulto y sus estereotipos de la infancia, provocando que los niños y niñas vean lo que, a juicio de la figura adulta, son los valores más apropiados para sus hijos (González, Martínez y Pereira, 2019). Paredes y Gordillo (2010) nos recuerdan que, a diferencia de los adultos, las películas infantiles impregnan los comportamientos de los niños en su vida cotidiana, de forma que lo que vean en un largometraje animado posiblemente condicione sus juegos, estereotipos e incluso lenguaje.

3.3. El cine de animación como herramienta educativa

Como apunta Ángel I. Pérez (2007) la educación, tal y como la conocemos, necesita reinventar gran parte de su currículo, y es que “Los cambios sustantivos en las relaciones de poder y de producción y en las formas de vivir, así como los importantes movimientos demográficos y los espectaculares logros tecnológicos de las últimas décadas, han producido una alteración radical en nuestra forma de comunicarnos, de actuar, de pensar y de expresar” (p.66). La cantidad de información recibida por los innumerables canales mediáticos, nos plantea la duda de si la educación que hoy se lleva a cabo en los centros escolares, realmente responde a las demandas del nuevo escenario social. Es ahí donde,

tal y como apuntan los autores González, Martínez y Pereira (2018), cabe reflexionar sobre la imagen y su influencia en el mundo infantil. Unas imágenes que cobran vida, de la mano del cine de animación, en forma de héroes y carismáticos personajes cargados de valores que un educador difícilmente puede ejemplificar (González et al., 2018), (Ambròs y Breu, 2007).

Como se mencionaba con anterioridad, el cine de animación, dirigido a una audiencia infantil, está muy ligado a la literatura dirigida a ese mismo público. De hecho, la gran mayoría de cuentos e historias infantiles cuentan con una adaptación cinematográfica. Así pues, no es de extrañar que encontremos muchos elementos narrativos similares entre ambos, así como un gran abanico de valores educativos que, si bien muchos cambian siguiendo el contexto social, guardan un gran valor educativo pertinente de ser explotado por un maestro (Galiano 2007). No obstante, al hablar de cine de animación como herramienta educativa debemos prestar atención a qué buscamos educar. Un claro ejemplo son los primeros largometrajes animados de Disney: podemos hacer uso de ellas en el aula pero de una forma crítica, por ejemplo infiriendo en el rol de la mujer con la película de *Blancanieves* (1939) y *los siete enanitos*; utilizar los primeros cortometrajes del padre de Micky Mouse como *Sinfonías tontas* (1929) o *Flowers and trees* (1932) para conocer los inicios del cine de animación y su evolución.

Bustillo (2013) nos recuerda que aquel educador que desee hacer uso del cine de animación a modo de herramienta pedagógica, ha de conocer el medio con el que está trabajando y sacar el máximo partido a la película. Para ello, el maestro no debe olvidar considerar elementos como el argumento, la imagen, la propia ficha técnica, el contenido educativo y la música (educomunicacion, 2003-2020). Seleccionada la película (o los fragmentos de la misma) Ambròs y Breu (2007) proponen la realización, en el aula de Primaria, de un análisis íntegro del filme que contenga: presentación de la película, una ficha técnica y artística, una sinopsis y comentarios para los docentes, preguntas de comprensión, análisis de los personajes, análisis de los escenarios, lenguaje y técnicas audiovisuales, textos de apoyo interdisciplinares, educación para la ciudadanía y conclusiones generales. De esta forma, el alumnado se verá inmerso en el mundo del cine y los contenidos que el educador quiere que se trabajen. Almagro García (s.f.) Nos

ofrece la síntesis que buscamos: “el análisis constante de lo que se introduce en nuestra sociedad a través del cine debe servir para iniciarse en el conocimiento de la vida en grupo, de la cultura y en el perfeccionamiento de los comportamientos sociales”.

3.4. El cine y la Didáctica de las Ciencias Sociales. Desarrollo de un pensamiento crítico

El cine, entendido como representación de la realidad, supone una representación gráfica tanto de la historia de la humanidad, como de la sociedad en la que se vive en el momento de la producción, logrando poseer una gran capacidad para mostrar estereotipos, ideologías, simbolismos, relaciones sociales, etc (Radetich 2011). Barrentxea Marañoñ (2019) habla del cine, no solo como una fuente inagotable de conocimiento histórico y comportamientos sociales, sino también como un medio idóneo para transmitir emociones a los jóvenes. “Lo audiovisual puede expresar comprensiones más cercanas del mundo, de nosotros mismos y de la cultura. Desde esta perspectiva, el cine se puede definir como una experiencia abierta, siempre redescubriéndose y comprendiéndose a sí misma, huyendo permanentemente de las reglas que tratan de aprisionarla en alguna ley establecida (Milena y Pulido, 2012, p. 99).”

El tratamiento que hacemos de la información del cine en el aula, posee dos elementos únicos para el educador como son la transmisión de la cultura y el componente emocional. Nos ayudamos de ellos para transmitir conocimientos significativos pertinentes de ser juzgados por los estudiantes y el profesor. A fin de ser más esclarecedor, menciono algunas posibilidades educativas (Ambrós y Breu, 2007), (Barrentxea, 2019):

- Tenemos oportunidad de trabajar sobre los derechos humanos y los derechos de los niños, pues en la mayoría de películas infantiles estos deberes se ponen de manifiesto. De igual manera, y más en el caso que nos atañe, conceptos como libertad, totalitarismo, opresión o rebeldía son fácilmente reconocibles.
- Los conflictos desarrollados en los largometrajes, muchas veces nos hacen conocer las dos caras de un personaje o entender sus formas

de actuar. Esto nos permite crear debates en torno a las actuaciones éticas y personales que pueden variar entre alumnos. De igual manera valores como la empatía o la asertividad pueden ser trabajadas en estos contextos.

- Los estudiantes pueden ver reflejadas en las pantallas experiencias similares a las vividas por sí mismos, haciendo que se puedan replantear sus conductas o enriquecer a sus compañeros con explicaciones.
- Sean ficción o no, las películas pueden ayudarnos a hacer que los alumnos construyan una nueva estructura emocional-intelectual para sus comportamientos sociales.

3.4.1. El cine y el pensamiento crítico

Como padre del pensamiento crítico, Sócrates fue el máximo defensor de una educación orientada a la creación del espíritu crítico en los alumnos, de un criterio propio capaz de enfrentar ideas internas y experiencias a fin de encontrar la propia opinión de cualquier asunto que se plantee en nuestra vida cotidiana. La película de DreamWorks nos ofrece un claro ejemplo con Hipo y la tradición de matar dragones para convertirse en auténticos vikingos. Una guerra entre dragones y humanos que se remonta hasta el principio de los tiempos pero que nadie se ha parado nunca ha pensar el porqué de todo ello. Y es que nuestra sociedad se basa en un constante vaivén de estímulos plagados de información poco veraz, consumismo, estereotipos, ideologías extremistas, etc. Utilizar uno de esos grandes pasatiempos estimulantes propios del mundo infantil, como es el cine, en el aula de primaria a modo de una mayéutica modernizada, supone la primera toma de contacto de los niños con ese espíritu crítico que tanto se necesita hoy en día (Salanova, 2003).

El poder del cine para-con el cultivo del pensamiento crítico desde una educación formal, recae en la capacidad de reflejar realidades sociales integradas por valores con significados éticos (Romea, 2005). Será el maestro quien, tras el visionado de los fragmentos del filme, suscite la reflexión de sus alumnos.

4. OBJETIVOS

- Reafirmar la idea de hacer uso del cine como herramienta educativa con gran carácter motivacional en las aulas de Primaria.
- Trabajar valores y conductas que ayuden a los alumnos a construir un pensamiento crítico y reflexivo a través del cine.
- Contribuir a la creación y fomento de una educación reflexiva y crítica respecto a los contenidos audiovisuales y la información.
- Utilizar el cine infantil y juvenil para educar en valores que difícilmente puedan ser ejemplificados con palabras.
- Educar la mente para detectar y juzgar elementos cinematográficos en los que se vea reflejada la sociedad.

5. DESARROLLO DEL TRABAJO (Cómo entrenar a tu dragón. Relevancia educativa)

Cuando el educador decide integrar el cine en el currículo de primaria, debe ser consciente de que ver una película no es suficiente, y es que no se considera el Séptimo Arte por nada. Una película se compone de miles de detalles, que van desde la banda sonora, hasta una pequeña sombra en el rostro de un personaje situado en un segundo plano; desde el argumento, hasta la entonación de una frase (Salanova, 2003). En definitiva, el maestro no haría bien su trabajo si decidiera poner la película y desentenderse de la sesión corrigiendo exámenes o anotando tareas en su agenda. No, el maestro tiene la obligación ética y profesional de usar el cine para que los alumnos aprendan a mirar a fin de analizar lo que cada escena quiere transmitirnos y cómo ello se puede situar en la vida diaria (Pérez, 2010).

5.1. Conociendo Isla Mema

La novela infantil escrita por Cressida Cowell fue publicada por la editorial SM en el año 2005. A pesar de haber sido una popular historia dragonesca dentro de la literatura mitológica infantil, no será hasta 2010 cuando la historia, aunque distorsionada, alcance su punto de máxima popularidad al delegar DreamWorks la dirección de la película animada en Dean DeBlois y Chris Sanders.

Una sociedad aislada

La Isla de Mema es un recóndito y solitario lugar, imaginamos, perteneciente a algún país escandinavo. Será este el lugar en el que se desarrollen la mayoría de los acontecimientos. Habitada por rudos, sanguinarios y, por qué no, chistosos vikingos, la aldea se define por sus arraigadas tradiciones toscas y violentas: si quieres ser adulto, un vikingo de verdad, debes matar a un dragón delante de toda la aldea. El hecho de que la isla se encuentre en una localización tan aislada del resto del mundo, no hace más que favorecer la conservación de estos sanguinarios rituales que no tendrían cabida en una sociedad multicultural y culta. Al fin y al cabo, todo lo que estos vikingos saben es producto de una educación tradicional basada en verdades absolutas plasmadas en un libro. Su filosofía para/con los dragones rige el estilo de vida de esta sociedad, es casi como una religión. Algo llamativo, ya que los vikingos jamás llegaron a tener un libro en el que reflejar los mitos de su fe.

Si bien el nombre la isla le viene como anillo al dedo (sus habitantes son “memienses”), la ubicación de esta podría explicar mucho de esas arraigadas y conservadoras tradiciones. El aislamiento provoca desconcierto y el desconcierto duda, algo que con los años podría convertirse en miedo y, por ende, en violencia. Por si esto fuera poco, la isla está bordeada, en su mayoría, por quebradas costas, lo que provoca que tan solo haya un puerto.

Esta Sentinel del Norte de los mares escandinavos está dirigida por el Jarl Estoico el Vasto quien, además de estar lejos de ser el mejor padre del mundo, poco tiene en común con Zenón de Citio. Si bien los estoicos enfocan sus prácticas cotidianas para cultivar su moral, razón y ciencia, guardan también un comportamiento determinista por el que piensan que el mundo está

preestablecido y no podemos cambiar las cosas (Fernández Blanco, 2019). Esta será, en líneas generales, la filosofía del Jarl de Isla Mema.

Retomando el hilo del conflicto bélico entre humanos y bestias, tan solo sabemos que este se remonta muchas generaciones atrás, ni si quiera los propios nórdicos conocen el detonante de esta guerra. Lo único claro es que los dragones roban comida y hay que detenerlos. No obstante, esta idea representada desde la inocencia y el humor de la animación no deja de ser macabra e inquietante. Aniquilar a una especie entera por robar comida para su supervivencia, sin plantearse nada que diste de tu espada y escudo. Ante esta situación inicial que se nos presenta, el espectador lo tiene claro: los dragones son el enemigo, pero ¿por qué? Tal vez sea por la influencia folclórica occidental en la que, a menudo, el dragón es el enemigo del hombre. Pero debemos detenernos y reflexionar: ¿Quién es el culpable de esta guerra? Si tomamos como referentes otros largometrajes como *Avatar*, basada a su vez conflictos reales como la tala del Amazonas o la extinción de tribus indígenas, observamos que el ser humano, en su ansia por descubrir y conocer, no teme aplastar a otras sociedades si con ello consigue su bienestar.

Orden social

Como era normal en los pueblos vikingos, la aldea es gobernada por un Jarl, quien a pesar de consultar con los ciudadanos las medidas de gobierno, será él, Estoico, quien tendrá la última palabra. Al igual que podría ocurrir con otros sistemas de gobierno totalitarios, será el hijo varón de mayor edad, Hipo, quien suceda el trono de su padre. Al igual que los vikingos de antaño, los ciudadanos tienen permiso para portar armas –a excepción de los esclavos, pero no hay ninguno en el filme- lo que hace que en estas comunidades no existan guardias al servicio del gobierno como tal, ya que todos se encargaban de mantener un orden social estable.

En otro ámbito de asuntos sociales, observamos que la principal razón de la guerra, es el constante hurto del alimento. Viviendo en una isla tan aislada, la aldea debe cuidar bien la ganadería, pues es, posiblemente, el bien máspreciado que posean. Otro gran pilar del comercio y la economía lo encontramos

en la pesca, algo que posiblemente no escasee en el poblado. En cuanto al comercio local, sabemos que hay una herrería, regentada por Bocón, a la que acude todo el pueblo y una panadería que menciona Hipo. Además, la constante destrucción de viviendas y drakkars nos indica que existe una gran industria de construcción, aunque esta no es capaz de evolucionar para hacer frente a los ataques de los dragones.

Hasta aquí, podríamos encontrar cierto parecido con las sociedades vikingas de la Edad Media, pero esto es todo. Estoico es incapaz de frenar el conflicto bélico, algo que sería intolerable para los pueblos escandinavos, quienes artos de la guerra hubieran cambiado al Jarl y su familia. Además, queda bastante claro que en Isla Mema el estatus social viene marcado por la cantidad de dragones que puedes asesinar, de forma que Estoico es el líder del pueblo porque lleva matando a estos seres mitológicos desde que podía andar. Otra creencia muy extendida y que vemos reflejada en la película es el rol de la mujer. A pesar de que veamos más varones que mujeres en el largometraje, la figura femenina siempre aparece haciendo lo mismo que el hombre: pelear, asistir al centro de enseñanza, navegar, etc. Y es que, a pesar de haber sido una sociedad más igualitaria que la mayoría, las mujeres vivían a la sombra del hombre. Podían participar en las guerras, pero como escuderas; podían llegar a puestos de poder, pero con un esposo; e incluso poseer esclavos, pero para tareas del hogar.

Una educación en llamas

Lo más parecido a una escuela que hay en la Isla de Mema es una arena de entrenamiento para enfrentarse a los dragones que permite a los nórdicos ganar el estatus social de vikingo.

El centro de enseñanza guarda cierta similitud con el Niflheim de la mitología nórdica, y es que, aunque la arena esté al aire libre, reina una melancólica luz grisácea y una niebla impenetrable que apenas deja pasar los rayos del Sol. Incluso el entramado de vigas de la bóveda nos recuerda a las raíces del Yggdrasil, las cuales, al igual que las tradiciones de los habitantes de Isla Mema,

se están corrompiendo por el mordisco de un dragón colosal: Níðhöggr. (C. Águila, s.f).

Pero esta corona que posee el recinto, también simboliza la censura y el adoctrinamiento de la educación: en el aula solo hay una lectura posible, matar a primera vista. De hecho, aunque los jóvenes vikingos fanfarroneen fuera de su destreza y motivación fuera de la arena, siempre suelen estar asustados o tensos durante las lecciones. Tan solo Hipo muestra un estado anímico de felicidad y luz cuando aprende con Desdentao, lo que nos hace preguntarnos: ¿Es Hipo el único vikingo que se ha planteado la moralidad y lógica de sus actos? Tal vez sea el único con las suficientes agallas para enfrentarse al sistema estipulado.

Otro punto a tener en cuenta es la coeducación, y es que, a pesar de cultura tradicional del lugar, las mujeres tienen el mismo derecho que los hombres a recibir una educación.

Personajes

A fin de hacer más visual la lectura del trabajo, la descripción de los personajes se encuentra debidamente presentada en el anexo 1.

5.2. Análisis de fragmentos con valor educativo

Tras haber presentado una breve presentación del imaginario en el que se desarrollaran los acontecimientos de la película, pongo mis esfuerzos en presentar un análisis íntegro de varias imágenes extraídas de diferentes escenas que, a mi parecer, guardan una importante carga educativa. Espero poder hacer ver al lector el potencial que esta película nos brinda para iniciar a los alumnos de Primaria en el cultivo del pensamiento crítico.



(Imagen 1).

Que Hipo no es como el resto de los vikingos de su aldea, es algo que nos queda claro desde el minuto uno, pues ¿qué clase de vikingo evita la batalla? Hipo representa la diversidad dentro del grupo, un individuo capaz enriquecer al resto pero que a menudo es apartado por ser diferente. El retrato de Hipo es una representación de un antihéroe: físicamente débil, sin amigos ni apoyo familiar y mente infantil. Un chico normal y corriente cuyas virtudes residen en su personalidad (el riesgo, la curiosidad, mentalidad abierta...). Moreno (2000) relaciona esta separación del grupo, como la primera fase de un ritual hacia la madurez por medio del saber. De tal forma que Hipo se desvincula de su aldea para, sin darse cuenta, comenzar a cultivar su espíritu crítico introduciéndose en un grupo que le era totalmente afín.

La imagen (1) nos muestra al joven vikingo solo y alejado de las armas que exigen fuerza para su correcto uso. Equipado con su propio invento, casi parece que, más que manipular una trampa, esté empuñando un telescopio y mirando a las estrellas. Un comportamiento ligado al pensamiento antiguo que, en palabras de García La Roca (2019), algunos pueblos antiguos llevaban a cabo para buscar respuestas en aquellos puntos de luz lejanos entendidos como fugas de luz de la verdadera realidad. La presencia de este instrumento nos indica que este personaje está dispuesto a ver más allá de lo que su cuerpo le permite, mirar a nuevos horizontes para educar la mirada, algo más que necesario en

nuestros días. De este modo, podemos extraer esa idea filosófica del comienzo de una transición del mito al logos, un proceso de observación, como el realizado por Hipo, que busca explicaciones y dar respuesta a conceptos que se basan en tradiciones absurdas y lógicas arbitrarias.

Pero para sorpresa de Hipo, la realidad no siempre es como te han hecho creer. De ahí subyace la importancia de tener una educación depurada de toda doctrina que corrompa la enseñanza de una realidad establecida sea cual sea.



(Imagen 2).

Fruto de la limitada educación de la aldea, es frecuente que los protagonistas se enfrenten a situaciones nuevas o dudas existenciales, momentos que se representan con densos bancos de niebla. Este fenómeno atmosférico aparece comúnmente en las historias como la representación de lo desconocido, de la ignorancia, algo a lo que la civilización teme. Un recurso que aparecerá repetidas veces durante el largometraje (anexo 2.1). La película *El guerrero nº 13* también está ambientada en las sociedades nórdicas de la Edad Media, concretamente en un pueblo asolado por los ataques de un dragón de fuego y de extrañas criaturas ocultas en la bruma. Pero ya sean dudas o niebla, una vez se disipan, todo se verá mucho más claro. En este caso, la niebla que envuelve a Hipo en la imagen (2) es producto de sus acciones, de unas creencias que, al igual que el Furia Nocturna, tienen atrapado al joven siendo este el único capaz de cortar la soga con su cuchillo.



(Imágenes 3 y 4).

Aunque prematuro, este es el gran punto de inflexión de la película de DreamWorks, cuando Hipo comienza a cuestionarse todo en lo que creía, en otras palabras, a despejar la niebla. La escena presentada en las imágenes (3 y 4), es una metáfora del conflicto entre humanos y dragones: tú me atacas, yo te ataco. Un tira y afloja que se remonta varias generaciones atrás. Ambas partes se miran por primera vez a los ojos para mostrarnos cómo unos y otros se encuentran atrapados bajo el peso del bando contrario.

Según Aristóteles, el hombre es un animal racional que busca cultivar su conocimiento para conocer los secretos del universo, un comportamiento que desaparece, como en la Isla de Berk, cuando la educación se ve influenciada por discursos de miedo y verdades absolutas, momento en el que la violencia toma el control. Películas como *Jojo Rabbit* ponen de manifiesto, desde el humor, ese

adoctrinamiento educativo a los niños en un contexto histórico real. Me refiero a las Napola nazis, centros de formación para la sociedad, fundados en los años 30, para los jóvenes alemanes, en los que se impartía una educación adoctrinada para que los ciudadanos vieran lo que el poder quería.

Retomando la relación con *Jojo Rabbit*, el largometraje que guarda cierta similitud con determinados momentos de nuestra película, como cuando Elsa Korr y el joven Betzler se cruzan por primera vez también en el hogar del niño y también con un cuchillo que nadie llega a utilizar. Un primer contacto con un mundo que odias sin saber por qué (imagen 5).



(Imagen 5).

Estos valores y creencias que acompañan a Hipo hasta su adolescencia son producto de, principalmente, dos vertientes: la influencia de la educación informal, la que recibe de Estoico y el resto de la aldea; y la educación formal, impartida por Bocón.

En lo referente al primer término, la familia constituye la primera educación que recibimos en nuestra vida y que no deja de influirnos hasta abandonar el entorno familiar. Hasta no hace mucho tiempo, las instituciones escolares quedaban en un segundo plano, lo que provocaba que fueran las familias las que se encargaran de la educación de los niños a partir de tareas cotidianas (Marenales, 1996). De hecho, Hipo tiene 15 años cuando comienza su educación formal, una edad a la

que las ideologías y los comportamientos están ya muy maduros y comienzan a asentarse. Pero el camino que toma el joven hacia la madurez, es distinto al del resto de vikingos. Hipo escoge, casi por obligación ética y moral madurar para/con el saber crítico, un conocimiento tribal que Desdentao le comienza a mostrar (Moreno, 2000).



(Imagen 6).

Los amantes del Séptimo Arte sabemos que no hay lugar para las casualidades en la gran pantalla, prueba de ello es el nombre del padre de Hipo, Estoico, quien hace honor al adjetivo que su nombre contiene: una persona impasible y segura de sus creencias. En relación con la filosofía, su carácter cosmopolita les llevaba a ridiculizar y menospreciar a quienes no compartían su estilo de vida, acciones que podemos apreciar en la película (anexo 2.2). Aunque creían en la lógica y la razón, los estoicos no creen en las casualidades, sino que todo es cosa del destino. Un sentimiento que conlleva cierta dificultad para cambiar su concepción del mundo, haciendo que sean sumamente conservadores y patriotas, rasgos reflejados en el Jarl de la película.

La escena que se representa en la imagen (6) muestra esa influencia familiar por transmitir la cultura inviolable de la aldea. *“Cuando llevas esta hacha, nos llevas a todos contigo. O sea que caminas como nosotros, hablas como nosotros, piensas como nosotros. No más... ¡esto!”* Dice Estoico señalando a Hipo. A diferencia del casco con cuernos, los vikingos sí que poseían hachas como herramientas para las tareas cotidianas, un instrumento que refleja

perfectamente lo clásico y cómo el peso de las tradiciones son inaguantables para Hipo. Además, el hacha, entregado por Estoico, es un símbolo asociado a la guerra y la violencia. No obstante, Cirlot (2014) nos recuerda que el pseudo-Dionisio menciona las hachas, entre otras armas, como símbolo de estar en posesión un agudo juicio y cultivado intelecto, un significado que este arma toma cuando cae en manos del joven vikingo.

Estoico quiere vivir a través de Hipo, obligándole a hacer cosas que él detesta. Una situación que es muy común en algunas familias. Padres y madres apuntando a sus hijos a actividades extraescolares que los niños no quieren practicar y realizar prácticas que exijan configurar la mente de los pequeños a gusto de sus progenitores (Bettelheim, 1999). Esta es una parte muy importante de lo que conlleva poseer un pensamiento crítico, y es que debemos realzar; potenciar la idea de que uno es quien es, y nadie debería moldear a otra persona en función de sus sueños frustrados o sus aspiraciones. Y ese trabajo, que en gran medida depende de las familias, es responsabilidad de los maestros.

Otro agente educador (refiriéndonos aún a la educación informal) es la propia sociedad. Debemos recordar que la ubicación de Isla Mema hace que la aldea esté aislada del resto de núcleos urbanos, un elemento que acentúa el espíritu conservador. Muestra de ello es que la aldea vikinga difunde sus ideologías y creencias por medio de símbolos que apoyan la violencia y avivan la política del odio (anexo 2.3). En la antigüedad, los guerreros vikingos utilizaban la figura del dragón en escudos y estandartes para causar temor al enemigo y advertir de la llegada de peligro. También eran grabados en madera y tallados en las proas de los temibles Drakkar, pero siempre usados en su beneficio. Por el contrario, esta aldea utiliza la figura del reptil alado para promover la violencia y recordar la guerra, un uso del arte que perfectamente puede recordarnos a prácticas fascistas.

Prestando atención ahora en lo referente a la educación formal, queda claro que esta se encuentra totalmente controlada por el poder político y la cultura, llegando a tener incluso un libro que reúne “las verdades absolutas” de la naturaleza de los dragones (un dato curioso, ya que una de las razones por las

que desconocemos muchos aspectos de las sociedades nórdicas de la Edad Media es la falta de libros. Tan solo producían grabados rúnicos). Sabiendo que los fines últimos de la educación, entre otros, son despertar el espíritu crítico del individuo y fomentar la curiosidad por aprender, es impensable basar el aprendizaje en verdades inamovibles.



(Imágenes 7 y 8).

He seleccionado estas escenas por el significado que acarrearán. Ambos escenarios podrían ser catalogados como aulas, pero presentan diferentes metodologías de enseñanza.

Por un lado, encontramos en la imagen superior (7) lo que vagamente podemos llamar escuela, cuyas enseñanzas se basan en los mitos y antiguas costumbres. El parecido del lugar con un anfiteatro romano es más que evidente: guerreros, armas y bestias encerrados en un espacio preparado para hacer que la sangre corra. No obstante, la fría y sombría atmósfera que envuelve el lugar puede recordarnos a una cueva, de hecho, todo el recinto está construido con rocas (las sociedades vikingas utilizaban la madera para sus construcciones). A mi

parecer, la semejanza con la Alegoría de la Caverna de Platón se impone, y es que a pesar de que el lugar esté ubicado al aire libre, realmente parece estar bajo tierra. Al igual que describió el filósofo griego, los jóvenes vikingos se encuentran desde su nacimiento encerrados por cadenas, las cuales vemos situadas en la bóveda de la arena, de cara a la pared y observando los instrumentos bélicos, la única realidad que conocen, meras sombras. De esta forma, tenemos los dos mundos que expone Platón, por un lado el mundo sensible que captamos por los sentidos (imagen 7), y el mundo inteligible (imagen 8) que tan solo se puede alcanzar saliendo de la caverna y descubriendo el mundo por medio de la razón (Ferrater Mora, 2009).

Por otro lado, Hipo, quien no deja de acudir a las clases de Bocón (un comportamiento al más puro estilo del *Ejercito de Dumbledore* presente en la película *Harry Potter y la Orden del Fénix*) opta por aprender desde la observación del mundo natural, el ensayo error e inferir información.

El contraste entre la imagen (7) de la arena de entrenamiento y la imagen (8) del claro del bosque es sustancial. Los rayos de Sol que calientan al joven son símbolo inequívoco de sabiduría, de que el pensamiento crítico disuelva la penumbra de la ignorancia. Idea que se refuerza con la presencia de tan altos y fuertes árboles. Además, la abundancia de color verde no deja de ser un guiño a la esperanza, a que el verde termine de engullir la pared de roca. La presencia de los cuatro elementos de la naturaleza en el claro -**el agua** del lago, elemento relacionado con la vida y el renacimiento así como la limpieza de las impurezas; **tierra** del suelo, asociado a la fecundidad, la tierra representa la naturaleza y el ciclo de la vida (naces de ella y vuelves dentro al morir); y el **fuego**, elemento que ha ayudado a la humanidad desde sus inicios, es portador de conocimiento y calidez; y **viento**, asociado a Desdentao simboliza la vanidad y la mutualidad; del dragón- hace que tengamos claro que Hipo está en el camino correcto del aprendizaje. La filosofía de Empédocles hace mención al odio y la discordia – cuyos representantes podrían ser Hipo y Desdentao-, encargados de unir y separar estas fuerzas. Pero también, como nos recuerda Revilla (2012) en su diccionario, son concebidos como una enumeración cuaternaria relacionada con las estaciones, el temperamento o, en nuestro caso, las edades del hombre

(infancia, juventud, madurez y ancianidad), otro elemento que ejemplifica el tránsito de Hipo hacia la vida adulta. Además, debemos tener en cuenta que fuego y aire están muy relacionados, algo que Cirlot (2014) asocia a la purificación del ciclo de vida del fénix.

Como no podría ser de otra manera, las escenas de jinetes que surcan los cielos se repiten a menudo a lo largo de la película. La cultura del cine nos ha enseñado que los personajes que montan sobre el lomo de dragones infunden temor y desprenden poder. Ejemplo de ello son las Nazgûl, amos de las Bestias Aladas de Tolkien; los hijos de Daenerys Targaryen. Pero la acción de volar es un recurso muy utilizado en la literatura y el cine infantil. El autor Bruno Bettelheim (1990) nos habla de este arquetipo como representación de un viaje espiritual, de un cambio que suponga la libertad y liberación de obligaciones. Es por ello que los momentos en los que Hipo monta a lomos de Desdentao, no son producto de la casualidad, sino que guardan un significado simbólico.



(Imagen 9).

Sin abandonar la senda del pensamiento crítico, la imagen (9) nos sugiere que, tras su aprendizaje, llega el momento de la prueba final, de un examen práctico que dictaminará la cantidad de competencias que ha aprendido Hipo. De nuevo, la presencia de bancos de niebla nos transmite ese sentimiento de inseguridad y dudas (también representada por la postura del joven mirando su invento) que

cualquiera puede presentar en un examen. Incluso vemos que Hipo lleva encima una chuleta encima (anexo 2.4).

Pero este vuelo, que pone a prueba los nuevos conocimientos del vikingo y la confianza del dragón, va más allá del arquetipo infantil que nos puede llevar a lugares mágicos como a la *Isla de Nunca Jamás*. Esta dicotomía lleva acompañando a la humanidad desde sus inicios, presentando ese ideal filosófico de enfrentar el alma y el cuerpo terrenal, de alcanzar el cielo a través del espíritu. Cultivar la mente para llegar al Mundo de las Ideas que tanto predicaba Platón, una ascensión que simboliza la superación de las contingencias o escapar del orden establecido desde el raciocinio para dar cuenta de la realidad (Ferrater, 2009) (Revilla, 2012).



(Imágenes 10 y 11).

Sin abandonar Grecia, echemos la vista atrás para recordar uno de los grandes referentes en historias de altos vuelos, y es que, según la mitología griega, Dédalo, creador del Laberinto de Creta, fue un gran constructor que capaz de

fabricar unas alas funcionales, pero nuestro joven protagonista también lo es. Con el ala que Hipo crea, casi parece querer escapar de la isla y de la ira del Jarl de la misma con su compañero, algo muy similar a lo que Ícaro y su padre, Dédalo, pretendieron. Tanto volar cerca del mar, como demasiado alto, tienen sus riesgos. Que le pregunten a Ícaro quien, exaltado por sus rebeldía juvenil y ansias de libertad, perdió sus alas por volar demasiado cerca del Sol. Una referencia que veremos en otros puntos del filme (anexo 2.5).

Tanto en el mito griego como en la película, el vuelo simboliza, como ya nos expuso Bettelheim, la libertad. Escapar de una prisión en la que has sido criado y encerrado contra tu voluntad. Pero esto también acarrea peligro e imprudencia, pues Ícaro terminó por ahogarse en el mar. Los antiguos griegos atribuyeron la figura del hijo de Dédalo como representante del exceso de seguridad y soberbia juvenil. Estos comportamientos, así como la inseguridad vista en algunas escenas, son temas de suma importancia que parecen no tener cabida en currículum más interesado por la multiplicación de peras y el análisis de oraciones.

Al igual que el vuelo, si algo debe tener una buena historia de dragones es la exhalación de fuego, y de eso los vikingos de Isla Mema saben un poco.



(Imagen 12).

En la literatura clásica, la presencia del fuego está relacionado con la búsqueda de la resolución de problemas prácticos (el mito de Vulcano) o la de infundir el

conocimiento a los ignorantes (la antorcha de Prometeo). También es frecuente la presencia de fuego en las religiones para simbolizar la purificación del espíritu (Revilla, 2012) (Cirlot, 2014). De hecho, la imagen nos está haciendo una referencia al tradicional funeral vikingo, celebrado al morir personajes influyentes de la sociedad, en el que se incendiaban los drakkars, cargos de objetos personales valiosos e incluso familiares, para poder ser usados por el hombre en el Valhalla. Pero en esta ocasión, es la ideología de los vikingos lo que está en juego. La imagen (12) en llamas de algo tan icónico y representativo de una sociedad entera como son los Drakkar, nos lleva a pensar que la forma de vida de estos hombres y mujeres está a punto de cambiar (Revilla, 2012). Al fin se están viendo iluminados por las llamas del saber, el calor del conocimiento y del espíritu crítico.



(Imagen 13).

Por lo tanto, es pertinente pensar que el fuego también nos está hablando de un cambio, algo así como el mito del Ave Fénix. Envolver el cuerpo en llamas para morir y renacer, algo que, tal vez, sea más visual en la imagen (13) al ver a los dragones emanar de entre las llamas. Una acción icónica que muestra como el pensamiento crítico se abre paso entre el humo y, gracias al cual, pueden sobrevivir y avanzar como sociedad.

Y como máximo representante del pensamiento conservador, Estoico también se verá sometido a una transformación tal y como se muestra en la imagen (14).



(Imagen 14).

El hecho de haber salido del agua es símbolo inequívoco de un bautizo por inmersión, una tradición utilizada, entre otros, por la Iglesia ortodoxa, el cristianismo más extendido en las sociedades escandinavas. Tradicionalmente, la presencia del agua en mitos y relatos se relaciona con la vida y la purificación (Revilla, 2012).

Estoico, como figura icónica de los valores y creencias de los vikingos, sale del agua sin su casco con cuernos -objeto que jamás existió- para hacernos comprender que se ha desprendido de falsas creencias y comienza a limpiar la culpabilidad que ahora le corroe (Revilla, 2012). Un momento nos informa que las tradiciones han muerto y llega el momento de vivir una nueva vida. Algo que también podemos deducir por la sucesión de planos, que sitúan por primera vez a Hipo, portador del conocimiento y el pensamiento crítico, por encima de su padre, el cual comienza a ver la realidad. Este momento tan conciliador entre padre e hijo es, según las teorías de Bettelheim (1999), una alusión a la maduración de Hipo, quien abandona la niñez para entrar en la juventud. Ya no depende de los cuidados de su padre para vivir, es capaz de valerse y pensar por sí mismo. Un autócrata, en el buen sentido de la palabra, que ha empleado la ayuda de pequeñas criaturas y personajes para salir del yugo familiar y cultural. Un aspecto que contrasta con el comienzo del filme cuando, al igual que en *Pedro y el lobo*, la aldea entera se burla de Hipo y sus comportamientos a pesar de decir la verdad, muestra de un comportamiento infantiloides. Autores

como Bettelheim (1990) y Moreno (2000) asocian estos comportamientos a una etapa, dentro de la iniciación de la madurez, en la que se obliga al protagonista a convertirse en adulto aunque este no lo desee en un acto inevitable como es la lucha contra el Gran Dragón.

La luz que envuelve al dragón, a Estoico y a su hijo, nos adelanta el lugar en el que se desarrollará un acontecimiento importante, como si se tratase de una obra de teatro enfocando al actor en su monólogo final.



(Imagen 15).



(Imagen 16).

Algo que pone de manifiesto la presencia del espíritu crítico a lo largo de toda la película es que, a diferencia de otros relatos infantiles, los personajes de la película tratan de entender las actuaciones de, a quienes podemos denominar, los villanos. En ningún cuento clásico de veremos a los protagonistas plantearse las actuaciones de los antagonistas. Pero en esta historia, las actuaciones de Hipo hacen que el propio espectador recapacite y cree su propio juicio. Un

proceso de aprendizaje al que se rinde Estoico, y con él toda la aldea, haciendo desaparecer su pensamiento violento y arcaico. De hecho, la imagen nos puede recordar a un nacimiento, pero también a un funeral como vemos en la imagen (15). Esta sucesión de imágenes nos indica que el neófito, Hipo, se ha expuesta a un proceso de muerte y regeneración a partir del cual el joven renacerá con el nuevo estatus por el que ha luchado (Revilla, 2012). Este ciclo se cierra en la imagen (16) con lo que nos recuerda a un abrazo entre el Jarl y el dragón, sellando la paz y el inicio de una nueva era.

Moreno (2000) nos habla de esta fase hacia la adultez como la encargada de separar al Hipo de su pasado infantil e ignorante. Una prueba de violencia que trae muerte y resurrección en forma de una nueva vida adulta con un nuevo orden social (anexo 2.6).

Aprovechando la ocasión, rescato una interesante idea de Tolkien acerca de los desenlaces de los cuentos en la literatura infantil, y es que, aunque tengan diferencias, los finales felices son elementos ineludibles que, además, deben ser felices y satisfactorios para el niño. Esto es, según Bettelheim (1990), por la necesidad del pensamiento infantil de buscar el alivio tras ser testigo de las calamidades sufridas por el héroe de la historia tal y como le podría pasar a él en caso de vivir una mala experiencia. Pero Hipo, a pesar de haber logrado su objetivo, pagará caro su valor.



(Imagen 17).

La imagen (17) es la encargada de hacernos comprender que Hipo ha llegado al final de su camino hacia la madurez. Ramón Moreno (2000) nos habla de la mutilación corporal como último paso en el proceso de iniciación, una cicatriz que deje patente el sesgo sistemático del mito y la tradición.

Normalmente, cuando el héroe pone punto y final a sus aventuras, no debe hacer más que relajarse y vivir su nueva vida, pero no en este caso. El hecho de que el protagonista haya sufrido una herida irreversible que condicione sus movimientos para siempre, es un suceso que no estamos acostumbrados a ver en el imaginario infantil. Tan solo Frodo, cuando es atacado por Góllum en el Monte del Destino, pierde su dedo índice. Generalmente, los personajes infantiles que poseen una discapacidad o alguna marca en la piel, es secundario o ya nos le presentan así, como en *El Jorobado de Notre Dame*, *La novia cadáver*, *Eduardo Manos Tijeras* o *Asno (Winnie de Poo)*.

Junto a la idea de potenciar el pensamiento crítico, este suceso nos brinda una gran posibilidad educativa, y es que tus actos tienen consecuencias. Adoptar un comportamiento de rebeldía como el de Hipo, supone hacer frente a una serie de peligros y consecuencias aunque estés en posesión de la verdad y la racionalidad. El camino hacia ese alivio mencionado por Bettelheim, no es siempre el camino de rosas que se fabrica en los cuentos y películas infantiles, sino que a veces uno tiene que sacrificar mucho para mostrar la verdad al mundo.



(Imagen 18).

Extraída de la escena que pone punto y final a esta aventura, la imagen (18) exalta la lealtad y la amistad entre dragón y jinete. Un quid pro quo representado por la visión conjunta de la cola de Desdentao y la prótesis de Hipo: Si bien Hipo ayudó a su dragón a volar, ahora será Desdentao su punto de apoyo para caminar hacia la nueva sociedad que renace de las cenizas. Juntos traspasaran el umbral de una puerta que, a diferencia del inicio de la película, nos muestra un espléndido día. Ya no se cierra para escapar de los dragones, de hecho, el dragón sale del interior de la casa, símbolo de la bienvenida, de su nuevo amigo. Una amistad forjada a fuego.

6. DISEÑO DE UNA EXPERIENCIA EDUCATIVA: Cómo entrenar a tu persona

Llegados a la parte práctica del documento, se presentará en las sucesivas páginas el resultado de relacionar la recopilación bibliográfica del marco teórico con la película de Dean DeBlois y Chris Sanders. Una experiencia educativa entendida como un ejercicio de enriquecimiento y reflexión, tanto para los alumnos como para el docente desarrollador, formado desde el estudio de las fortalezas y debilidades de nuestros alumnos como reflejo de la sociedad, sabiendo que nos exponemos al juicio de agentes internos y externos de la comunidad educativa (Prácticadocente, 2008). Juan Fernández (2019) nos habla de la importancia de que nuestra experiencia educativa se sustente sobre tres pilares: el primero de ellos es el interés de los alumnos, ya que si no están motivados con la actividad perderán el hilo de la misma. El segundo aspecto es la relación de la experiencia con contenidos curriculares y la realidad social. Por último, el maestro debe estar interesado en la temática, ya que necesitará emplear mucho tiempo en la elaboración de la experiencia si desea que esta contenga unas enseñanzas significativas. Así que, sin más dilación: luces, cámaras y... ¡Acción!

6.1. Metodología

En las sucesivas páginas, el lector se va a encontrar con una experiencia educativa cuya cronología, objetivos y actividades se orientan a trabajar el pensamiento crítico a partir de la educación de la mirada en el cine. Quiero decir que, al tratarse esto en un Trabajo de Fin de Grado, mis esfuerzos se centran en elaborar una experiencia operativa que contenga los elementos educativos defendidos a lo largo de todo el documento. De esta forma, invito al lector a leer el **anexo 5** en el que se presenta una experiencia educativa derivada de esta. Algo similar a una expansión pertinente de interrelacionarse con la experiencia *Cómo entrenar a tu persona* y que fácilmente puede ser convertida en una unidad didáctica multidisciplinar.

Objetivos propuestos para el alumnado:

- Asentar las bases del espíritu crítico en el alumnado mediante el análisis reflexivo de la película de DreamWorks.
- Encontrar la relación entre los contenidos derivados del trabajo con el material audiovisual y la sociedad actual, así como buscar la similitud de algunas escenas con experiencias personales.
- Identificar valores y temas relacionados con el pensamiento crítico extraídos de la película tales como: el respeto, la igualdad de género, la diversidad, la seguridad, la amistad, la persistencia, la autocorrección, etc.
- Fomentar el trabajo cooperativo a partir de pequeños grupos de trabajo.
- Utilizar las TIC tanto dentro como fuera del aula.
- Introducir al alumnado en el aprendizaje de cómo ver cine.
- Reafirmar la idea del uso del cine (películas o sus escenas, anuncios, cortos, series) como herramienta pedagógica.

Como medio para alcanzar estos objetivos, los alumnos realizarán tareas como: reflexión crítica personal y grupal, trabajo colaborativo, uso del *Classdojo*, presentaciones *Power Point*, etc.

Antes de nada...

Con la premisa de comenzar a instruir el pensamiento crítico de los alumnos, la experiencia propuesta, integrada por gran cantidad de temas transversales, abre

la puerta a un aprendizaje basado en la reflexión y el análisis desde un elemento del mundo infantil como es una película de animación. El componente motivacional que acompañará a los jóvenes a lo largo de la sesión, facilitará nuestro fin último de “enseñar al alumno a interpretar y a actuar con el conocimiento, a emplearlo en su vida activa a lo largo de toda la vida; hay que enseñarle a saber manejar de forma crítica y creativa las fuentes de información” (González y Muñoz, 2003, p.210).

La experiencia educativa está pensada para ser llevada a cabo en el último nivel de Educación Primaria, concretamente para 6º, aunque es pertinente de ponerse en práctica cursos inferiores. Si bien las instituciones educativas cada vez abogan más por desarrollar el espíritu crítico (o al menos así figura sobre el papel, aunque sea de fumar) no resulta fácil llevar estas enseñanzas al aula, y menos aún si hablamos de Primaria. Es por ello que aprovecharemos el uso pedagógico del cine de animación infantil para, en palabras de Ambròs y Breu (2007) aprovechar un elemento de gran peso en la vida de los pequeños para instruir contenidos difícilmente ejemplificativos para el maestro.

Paso a paso

Antes de poner en marcha la Súper 8 hagamos un repaso de los recursos que vamos a necesitar para sacar el máximo partido a esta experiencia de película:

- Material audiovisual: necesitamos contar con las herramientas adecuadas para el visionado de nuestra película, de manera que tendremos que hacernos de un proyector (que funcione correctamente), la película que previamente ha trabajado el maestro, un ordenador y un lugar adecuado para la visualización.
- *Classdojo*: esta aplicación educativa nos permitirá formar los grupos de trabajo cooperativo, así como fijar los roles de cada individuo dentro del grupo. También podemos medir los tiempos de las actividades y aumentar la creatividad creando un avatar distintivo.

- Aula de informática: en este espacio que nos brinda el centro escolar podemos supervisar y guiar a los alumnos mientras hacen sus presentaciones de *Power Point*.
- Material en papel para los equipos. Existen muchos métodos, pero yo propongo o bien dotar de folios al grupo para que escriban sus reflexiones y luego formar un cuaderno de grupo, o bien utilizar la estrategia “hoja giratoria”.
- Tarjetas plastificadas que muestren el rol y las funciones de cada alumno.
- Material TIC para el alumnado: un ordenador portátil (o Tableta) para cada grupo de trabajo.

Cronología de la actividad:

A. Paso 1. Introducción a la experiencia

Personalmente, creo que la mejor manera de comenzar un nuevo aprendizaje en la escuela es conocer las ideas, sean acertadas o no, del tema que se va a tratar. Por ello, a pesar de tratarse de un tema complejo empezaremos haciéndonos una idea de los conocimientos de los estudiantes sobre lo que entienden por pensamiento crítico. En función de la calidad y certeza de las respuestas, actuaremos de una u otra forma en cuanto a repensar el concepto o descubrirlo. Sea como sea debemos hacer ver a los estudiantes la importancia de construir un juicio propio. Cuando les expliquemos que vamos utilizar una película para trabajar ese concepto, realizaremos una presentación de la misma (también es interesante que sea un estudiante quien haga un resumen del filme) mostraremos la metodología que vamos a seguir.

B. Paso 2. Visionado de *Cómo entrenar a tu dragón*

Explicado el funcionamiento del proyecto, vamos a poner la película. Para aprovechar el tiempo al máximo y no utilizar más sesiones de las requeridas, es aconsejable realizar una acotación del largometraje, de forma que este contenga las lecturas educativas más relevantes pero sin perder el hilo argumental. Este trabajo es uno de los más importantes que debemos realizar, pues en función de

los fragmentos que veamos proyectados, trabajaremos unos contenidos u otros. En el caso que nos ocupa, recomiendo reducir el visionado a las escenas de las que he extraído las imágenes del análisis visto en anteriores páginas.

C. Paso 3. Intercambio de opiniones y análisis general conjunto

Vamos a realizar ahora un ejercicio conjunto de forma individual. Pediremos a los alumnos que nos digan, de forma oral y ordenada, qué les ha parecido la película y qué aspectos se pueden relacionar con el pensamiento crítico o la falta de este.

La utilidad de este ejercicio está en la capacidad de los estudiantes para relacionar la teoría con la práctica, para ejemplificar comportamientos. Además trabajamos las competencias de oratoria y argumentación, así como la escucha y el respeto. Todo ello en una actividad que nos enseña a ver cine.

En este momento, como docentes, debemos de hacer gala de ese trabajo previo que habremos realizado durante la película ofreciendo a los alumnos diversos fotogramas de la película que contengan una importante carga educativa. Lo que pretendemos con este ejercicio es que los alumnos reflexionen en torno a las ilustraciones presentadas –sabiendo que el maestro les guiará durante la actividad, pero será el alumno quien juzgue la escena-. Todo esto resultará muy útil a los estudiantes cuando tengan que realizar un análisis de las escenas del filme. A mi parecer, tanto las imágenes presentadas durante el análisis, como las que figuran en el anexo 2 son pertinentes de ser trabajadas en el aula.

Otra opción igualmente válida, aunque visiblemente más larga, sería la de repetir la proyección de la película deteniéndonos en los fragmentos que nos interesen. De una forma u otra, tendremos que lograr guiar a los estudiantes hacia el análisis de la película para despertar la argumentación y la crítica.

D. Paso 4. Análisis en grupo de fragmentos concretos

Será este el momento de comenzar a utilizar el *Classdojo* para organizar los grupos de trabajo cooperativo y repartir los roles y tareas (anexo 3) de cada uno de los integrantes, así como las correspondientes acreditaciones a cada responsable. Para utilizar este método de trabajo, es recomendable redactar

tanto una serie de normas, como las consecuencias derivadas de no cumplirlas (anexo 4). Ambos escritos pueden ser entregados al secretario de cada grupo, o bien colgarlos en un lugar visible para todos. Es importante resaltar que si los estudiantes no han trabajado anteriormente en este formato, habrá que emplear más sesiones. Nuestro sistema educativo nos ha acostumbrado a competir en cualquier área, por lo que un cambio tan drástico puede generar muchos conflictos. Si esta es la primera vez que se trabaja con grupos cooperativos, recomiendo ir introduciendo progresivamente los roles (uno por sesión) con diferentes actividades y rotarlos, de forma que todos en el grupo ejerzan todos los roles.

Creados los grupos, dotamos de un ordenador portátil (o Tablet) a cada agrupación y les asignamos algunas escenas de la película para su análisis. Además de estar el maestro guiando a los diferentes grupos, podemos ofrecer pistas bien en el encerado, o bien adecuadas a cada escena. Dependerá de la experiencia de los estudiantes en estas actividades de análisis.

E. Paso 5. Presentación de los análisis

Tras haber trabajado con los equipos informáticos tanto en el aula como en la sala de ordenadores, cada uno de los grupos presentará frente a la clase el análisis de las escenas que tenían a su cargo. Al finalizar cada una de las presentaciones, los alumnos tendrán la oportunidad de dar su opinión, desde el respeto, o de aportar algún comentario pertinente. Con esta actividad buscamos ayudar a los estudiantes a mejorar su oratoria y escucha activa.

F. Paso 6. Relación con temas de actualidad

Este es el punto clave de la experiencia educativa, el momento en el que los estudiantes deben darse cuenta de todo lo que una película entraña, aunque esta se enfoque al público infantil. Con vistas hacia el ejercicio de una ciudadanía activa y crítica, este largometraje animado concreto trata unas lecciones de suma relevancia que difícilmente encontramos en películas de este ámbito.

Lo que buscamos ahora con esta actividad es que los alumnos relacionen las acciones y consecuencias vistas en la película con hechos reales que estén a la

orden del día. En primera instancia, seremos nosotros los encargados de ejemplificar una experiencia en la que la falta de espíritu crítico puede cegar a las personas y hacerlas actuar de forma equivocada. Yo propongo dos temas con gran carga social:

En primer lugar, la inmigración. Aludimos al hecho de que muchas personas rechazan ayudar a personas ajenas a nuestro país y explicamos algunas causas de este fenómeno.

El segundo ejemplo alude al acoso infantil. Explicar que muchos niños son rechazados e incluso agredidos por el mero hecho de ser diferentes, como Hipo. Solo por no ser como el resto de jóvenes, no solo son tratados mal por sus iguales, sino que tampoco cuentan con la ayuda del resto de compañeros por temor a ser tratados igual.

En resumidas cuentas los alumnos deben buscar información, escuchar una conversación, ver un comportamiento, leer una noticia o encontrar una escena de una película que sirva como hilo relacional entre los contenidos trabajados en *Cómo entrenar a tu dragón* y la realidad social. Este ejercicio podemos hacerle por grupos o de forma individual, pero yo sugiere dar la oportunidad a todos los alumnos para mostrar diferentes casos y enriquecernos así en mayor medida.

Evaluación

En este apartado se desarrollará el método de evaluación diseñado para la experiencia educativa propuesta.

Contando ya con cierta experiencia en las aulas de Primaria, y tuteando al currículum impartido, me veo obligado a señalar la dificultad de crear una evaluación viable para este proyecto. Me explico: a día de hoy, los contenidos que se trabajan en mi propuesta son de carácter interdisciplinar, ya que todo lo recopilado es pertinente de ser impartido en cualquier área y, por tanto, no contamos con unos estándares que guíen los criterios de evaluación. Lamentablemente, el diseño de un currículum interdisciplinar está muy lejos de nuestro sistema educativo, siendo la asignatura de Valores Sociales y Cívicos la única pertinente de trasladar estos aprendizajes. No obstante, en nuestro país

laico esta área se imparte como alternativa a la asignatura de Religión y Moral Católica, por lo que son pocos alumnos los que la cursan. Además, el desarrollo de la experiencia depende en gran medida de: en primer lugar que colegio en el que se lleve a cabo cuente con una adecuada dotación de material TIC; en segundo lugar, la temporalización de la actividad puede variar en función de la experiencia que tengan los alumnos en realizar ejercicios similares, ya que se precisa de ciertas habilidades para educar la mirada que tan solo se logran con la práctica.

Sea como fuere, esta experiencia educativa está pensada para que se realice un seguimiento basado en la evaluación continua por medio de la observación, de manera que cada una de las sesiones contenga diferentes aprendizajes enriquecedores. Una evaluación que, posteriormente, nos permita confirmar los avances logrados al contrastar el inicio y el final de la actividad.

La evaluación general de la experiencia estará basada en las competencias que expone la LOMLOE. Con todo, pongo a disposición del lector una rúbrica cualitativa elaborada a partir de diferentes objetivos y metas que el alumnado debe alcanzar para el óptimo aprendizaje (anexo 6). Debemos tener en cuenta que una gran parte del desarrollo de la experiencia se llevará a cabo en grupos de trabajo, de forma que estas sesiones tendrán una rúbrica diferente.

En definitiva, todas las actividades, independientemente de las sesiones empleadas para cada una, cuentan con algunas competencias cualitativas difícilmente evaluables. De esta forma, facilito la tabla presentada en el anexo 6 a fin de poder evaluar, objetivamente, estas capacidades.

7. CONCLUSIONES

El cine fue concebido para entretener al público, un espectáculo con muestras capaces de agradar a todo tipo de persona. Un medio para divertir y cautivar, pero también para mostrarnos el mundo y su realidad; para educar. La información recabada nos recuerda la necesidad de una alfabetización mediática en la sociedad de hoy, un aprendizaje que el cine nos da la oportunidad de explotar en las aulas desde la etapa de Educación Primaria. Con todo, como

queda patente en la explicación de la experiencia presentada, el currículum de Primaria no parece atender a la necesidad de educar el espíritu crítico, y mucho menos a trabajar la alfabetización mediática. Craso error, pues el maestro crítico sabe que la finalidad de la educación, particularmente de las Ciencias Sociales, es aportar una formación que permita al alumnado ser ciudadano activo de sociedad, portando un conocimiento cultivado capaz de formar y deformar ideas.

Las evidencias presentadas durante el desarrollo del trabajo, tratan de hacer ver como el cine es una herramienta pedagógica que puede ser llevada al aula sin grandes esfuerzos y que nos brinda enormes beneficios. Un elemento muy presente durante la niñez que busca entretener y que la escuela puede dotarlo de una capacidad formativa. Al fin y al cabo, el cine de animación es también un fiel reflejo de la sociedad presente y futura. Si logramos transmitir este concepto al alumnado, haremos que toda aventura cinematográfica cobre un sentido y se produzcan relaciones entre ficción y realidad social.

Sabiendo esto, la película analizada es la única en su género que nos muestra, como una de las moralejas principales, la importancia de desarrollar una actitud crítica. De cómo el miedo, generado por la falta de conocimiento, es el enemigo de la civilización y el progreso, llegando a tomar costumbres violentas propias de una sociedad primitiva. Un argumento que bien nos puede recordar a mensajes vistos en películas como *Gran Torino* o *American history x*, demostrándonos que algunos conflictos, más relacionados con la vida adulta, también pueden ser entendidos por la sociedad infantil. De ahí los esfuerzos puestos en el análisis del filme por tratar de aislar estas lecturas para ser trabajadas en el aula. Decir además que, a pesar de haber relacionado una sola vez la película analizada con el filme de Taika Waititi, *Jojo Rabbit*, ambas cintas guardan numerosas similitudes tanto en el sentido argumental, como en el visual. Sería interesante realizar una pequeña investigación sobre ello.

En lo referente a la experiencia educativa presentada, se debe tener en cuenta que esta no ha sido puesta en práctica, tan solo se ha expuesto para demostrar que es posible cultivar el conocimiento a través de la educación de la mirada.

Guardo la esperanza de que, en un futuro cercano, se pueda desarrollar la experiencia en un aula real a fin de evaluar su eficacia y alcance. Y que este mero boceto que pretende fomentar futuras y mejoradas propuestas didácticas que, con la ayuda del Séptimo Arte, nos ayuden a educar en conceptos que no puedan ser ejemplificados por el maestro.

Finalmente, rescatar la idea de que hoy más que nunca la sociedad necesita al ciudadano crítico. Cada vez más atrapados en una red de estímulos tejida por los medios de comunicación y las redes sociales, las personas estamos perdiendo la capacidad de aburrirnos; de reflexionar y pararnos a pensar. Esto provoca que muchas personas adopten una postura social o ideológica por el discurso populista que esta contenga, un recurso muy utilizado por políticas extremistas. Películas como *La Ola* ponen de manifiesto la facilidad con la que se puede engatusar a un grupo de jóvenes sin formación suficiente, solo hace falta carisma, un símbolo y el sentimiento de pertenencia a un grupo.

Ahora depende de nosotros, en nuestras manos está volar junto al dragón o enterrarlo.

8. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Aguaded Gómez, J. I. (2002). Aprender con el cine. *Comunicar*, (19), pp. 213.

Agudelo, N. (2018). El cine soviético a propósito de los cien años de la Revolución Rusa. *Ciencia Nueva. Revista de historia y política*, (3), pp. 78-86.

Aguiar, A. (2017). *El cine en la escuela. Aportes para el desarrollo del pensamiento crítico* (tesis de pregrado). Facultad de Artes, Universidad Nacional de Córdoba. México. Recuperado de: <https://rdu.unc.edu.ar/handle/11086/5597>

Almagro, A. (s.f.). *El cine como recurso didáctico*. (maestría). Escuela Universitaria del Profesorado, Sagrada Familia, Úbeda, España.

Alonso, M. L. y Pereira, M.C. (2000). El cine como medio-recurso para la educación en valores. Un enfoque teórico y tecnológico. *Pedagogía Social, Revista Interuniversitaria*. (5), pp. 127-147.

Ambròs, A. y Breu, R. (2007). *Cine y educación: El cine en el aula de primaria y secundaria*. Barcelona, España: GRAO.

Ambròs, A. y Breu, R. (2011). *El cine en la escuela. Propuestas didácticas de películas para primaria y secundaria*. Barcelona, España: GRAO.

Ardanaz, F. (2015). Sigfrido de Richard Wagner. *Digital Melómano*. Recuperado de: <https://www.melomanodigital.com/sigfrido-de-richard-wagner/>

Barrentxea, I. (2019, 30 de enero). Las Ciencias Sociales y el Cine. Recuperado de: <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/las-ciencias-sociales-y-el-cine/>

Bermúdez, N. (2008). El cine y el vídeo: recursos didácticos para el estudio y enseñanza de la historia. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*. (13), pp. 101-123. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/652/65216719006.pdf>

Bettelheim, B. (1999). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona, España: Crítica.

Bustillo, M. (2013). *Conocimientos y valores en el cine. Una propuesta para 6º de Primaria* (tesis de pregrado). Universidad de La Rioja, Logroño, España.

Camuñas, A. M., (2017). El cine en la escuela. *Revista didáctica de la acción educativa española en Francia*, (12), pp. 17-24.

Carpintero, M. E., Pérez, S., L., y Sierra, P., J. (2010). Pensamiento crítico y capacidad intelectual. *Universidad Complutense de Madrid*, (17), pp. 98-110. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3548104>

Ciarlot, J. E., (2014). *Diccionario de símbolos*. Madrid, España: Siruela.

Cultura Inquieta. (9 de diciembre de 2019). Los vikingos: la única sociedad europea que vivió en equidad de género. Recuperado de: <https://culturainquieta.com/es/inspiring/item/16277-los-vikingos-la-unica-sociedad-europea-que-vivio-en-equidad-de-genero.html>

De la Torre, S., Pujol, M. A., y Rajadell, N. (2005). *Diez años de experiencias a través del cine*. Madrid, España: NARCEA.

Escobar, C. y Rodríguez, A. (2017). El cine y su inserción en el contexto escolar. Retos del siglo XXI. *ASRI. Arte y sociedad, revista investigación*, (12).

Fernández Blanco, J. (2019). Guía rápida para entender a los estoicos. España: *filosofía&co*. Recuperado de: <https://www.filco.es/guia-rapida-entender-estoicos/>

Fernández Ulloa, T. (2012). La importancia del uso del cine como medio educativo para niños. España: *EDUCAMEDIA*. Recuperado de: <https://www.ocendi.com/educamedia/la-importancia-del-uso-del-cine-como-medio-educativo-para-ninos/#:~:text=La%20importancia%20del%20uso%20del%20cine%20como%20medio%20educativo%20para%20ni%C3%B1os,-El%20cine%2C%20empleado&text=Por%20tanto%2C%20el%20cine%20puede,consciente%20de%20estar%20siendo%20educado.>

Ferrater Mora, J. (2009). *Diccionario de filosofía*. Barcelona, España: ARIEL.

Flores Auñón, J. (1982). *El cine, otro medio didáctico*. Madrid, España: S.A. Escuela Española.

Flores, D. (2016). La importancia e impacto de la lectura, redacción y pensamiento crítico en la educación superior. *Zona Próxima*, (24), pp. 128-135.

Fuentes, H. (2016). Dragones: Historia del mito y los relatos que apuntan a su posible existencia. *Guioteca*. Recuperado de: <https://www.guioteca.com/mitos-y-enigmas/dragones-historia-del-mito-y-los-relatos-que-apuntan-a-su-posible-existencia/>

Galianos, M. (marzo de 2007). Junta de Andalucía, Conserjería de Educación. En M. Galiano. *Jornadas internacionales sobre políticas educativas para la sociedad del conocimiento. Interculturalidad y coeducación desde el cine de animación*. Congreso llevado a cabo en Granada, España. Recuperado de:

http://agrega.juntadeandalucia.es/repositorio/04092013/f1/es-an_2013090414_9094732/NDOIAND-20080526-0003/comun/1151.pdf

García, M. (2009). *Mil mundos dentro del aula: Cine y educación*. España: UNED. Universidad Nacional de Educación a Distancia.

González, J (2009): Cine y educación: ¿Dos cabalgan juntos? *Redvisual. Miradas sobre cine*. Recuperado de: <http://www.redvisual.net/pdf//rv11/jesusgonzalez.pdf>

González, J. [Geezuz González]. (5 de febrero de 2019). Cómo Entrenar a tu Dragón: Película vs. Libro // Geezuz González. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=FFj8LDNclbk>

González, M. C., Martínez, E., y Pereira, M. C. (2019). Cine de animación y educación. Modelos de películas de animación y sus virtualidades educativas. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*. Recuperado de: <https://revistas.usc.gal/index.php/reladei/article/view/5596>

González, M. y Muñoz, M. (2003). La formación de ciudadanos críticos. Una apuesta por los medios. *Universidad de Salamanca. Facultad de Educación. Departamento de Teoría e historia de la Educación*, (14), pp. 207-233.

Mallart, J. y Solaz, C (2004, 2 de diciembre): Educació en valors a través del cinema. *Revista catalana de pedagogia*, (3), pp.161-181. Recuperado de: https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:Y1-7Vek7Pu4J:scholar.google.com/&hl=es&as_sdt=0,5

Marín Díaz, V., González López, I., & Cabero Almenara, J. (2009). Posibilidades didácticas del cine en la etapa de primaria. La edad de hielo entra en las aulas. *Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (30), a123. Recuperado de: <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/446/215>

Martínez, E. y Salanova, S. (2002). *Aprender con el cine. Aprender de película. Una visión didáctica para aprender e investigar con el cine*. Huelva, España: Grupo Comunicar.

Milena, D., y Pulido, O. (2012). Cine, pensamiento y estética: reflexiones filosóficas y educativas. *Revista Colombiana de Educación*, (63), pp. 89-109.

Moreno, R. (2000). El rito de iniciación en cuatro novelas neorrealistas españolas. *Revista de Filosofía*, (24), pp. 259-274.

Moya Molina, R. G., y Sala Pérez, G. (2016). *Vikingos. Guerreros del Norte, gigantes del mar* (unidad didáctica). Museo Arqueológico de Alicante, España.

Paredes Fernández, E. y Gordillo Álvarez, I. (2010). La educación mediática como proyecto educativo. Propuesta metodológica para la educación en valores a través del cine de animación infantil creado en España (destinada a niños de 6 a 10 años). *Congreso Euro-Iberoamericano de Alfabetización Mediática y Culturas Digitales. Universidad de Sevilla*. Sevilla, España.

Pérez, A. (2007). Reinventar la escuela, cambiar la mirada. *Cuadernos de pedagogía*. (368), pp. 66-71.

Pérez, R. (2010). Cine y Educación: explotación didáctica y algunas experiencias educativas. *Universidad de Extremadura*, (111). Recuperado de: <https://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/2642/111.pdf?sequence>

Radetich, L. (2011). El buen uso del cine en la enseñanza de las ciencias sociales. *Universidad de Buenos Aires, Argentina*, 11 (3), pp. 75-82. Recuperado de: <https://revistas.udea.edu.co/index.php/unip/article/view/12434>

Revilla, F. (2012). *Diccionario de iconografía y simbología*. Madrid, España: Cátedra.



Revista.practicadocente. (18 de junio de 2008). ¿Qué es una experiencia educativa?. Revista digital Práctica Docente. Centro del Profesorado de Granada. Recuperado de: <http://rvpd.blogspot.com/2008/06/qu-es-una-experiencia-educativa.html#:~:text=Contar%20una%20%E2%80%9Cexperiencia%20educativa%E2%80%9D%20consiste,alguna%20instituci%C3%B3n%20organizaci%C3%B3n%20que>

Salanova, E. (2003). El valor del cine para aprender y enseñar. *Grupo Comunicar*. (20), pp.45-52.




Velázquez, M. (2018). Experiencias educativas inspiradoras. Proyecto Destripafilms. *Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado*. Recuperado de: <https://intef.es/recursos-educativos/experiencias-educativas-inspiradoras/detalle-experiencias/?id=18100>

ANEXOS

ANEXO 1. Presentación de los principales personajes de la película.

PERSONAJES	DESCRIPCIÓN
	<p>Hipo Horrendo Abadejo III: hijo del Jarl de la aldea, poco comparten más allá de su apellido. Nuestro protagonista, diferencia del resto de habitantes de Isla de Berk, carece de un físico robusto y carácter violento. De hecho, no porta espada, sino una libreta donde anota detalles del mundo. Creativo, crítico, ingenioso, leal y cabezota Hipo no dudará en arriesgarlo todo por hacer ver al mundo la realidad.</p>
	<p>Desdentao: es el dragón e inseparable amigo de Hipo. Pertenece a la raza <i>furia nocturna</i>, la especie de dragón más rara y escasa que se conoce y, por tanto, la más temida. A pesar de la conocida anatomía reptiliana de los dragones, sus comportamientos se asemejan a los de un felino doméstico.</p>

	<p>Estoico el Vasto: es el padre de Hipo y el Jarl de la aldea vikinga. Su fuerza y habilidad para cazar dragones, le convierten en el mejor mata dragones del pueblo. Cegado por sus creencias y tradiciones, se niega a aceptar un cambio social, lo que está a punto de llevarle a él y a los suyos al desastre.</p>
	<p>Astrid Hofferson: la joven vikinga es la primera confidente de Hipo en cuanto a conocimiento dragonil, lo que hace que podamos ver la evolución del personaje. A pesar de mostrarse sanguinaria y dura, deja claro durante la película que solo busca el bienestar de los suyos, al igual que la diosa Astrea.</p>
	<p>Patán Mocososo: aunque arrogante y narcisista, le vemos temblar en más de una ocasión. Su brusquedad y comportamiento con Hipo al principio de la película nos puede recordar a ese abusón con problemas familiares que busca demostrar su fuerza a costa de ridiculizar a los débiles. Con todo, descubrirá que la amistad no se forja con la violencia.</p>

	<p>Patapez: nada tiene que ver con la descripción de Cressida Cowell. Su gran tamaño solo se puede comparar con su inteligencia, y es que su arma contra los dragones es el estudio de estos. Es el único de los adolescentes que no se muestra apático con Hipo.</p>
	<p>Brutilda Torton: junto con Astrid, es la única vikinga del grupo. Su poca feminidad provoca que en ocasiones cueste distinguirla de su hermano, con quien siempre discute.</p> <p>Brutacio Torton: ya sea con o contra ella, Brutacio siempre busca el desastre. Aunque trate de hacerse el duro, carece de fuerza física.</p> <p>Ambos gemelos se pasan el día discutiendo y peleando. Pero cuando montan en dragón, su compenetración es casi perfecta.</p>
	<p>Bocón el Rudo: es el herrero de la aldea y el mejor amigo de Estoico. Su ingenio queda demostrado al ver las prótesis que él mismo ha fabricado, por lo que entendemos que fue el quien fomento el ingenio de Hipo, ya que es su cuidador. Esto hace que sea una de las pocas personas que entiende mínimamente a Hipo. Es lo más parecido a un maestro que hay en la aldea, aunque sus lecciones se ven totalmente influenciadas por las tradiciones conservadoras de la aldea.</p>

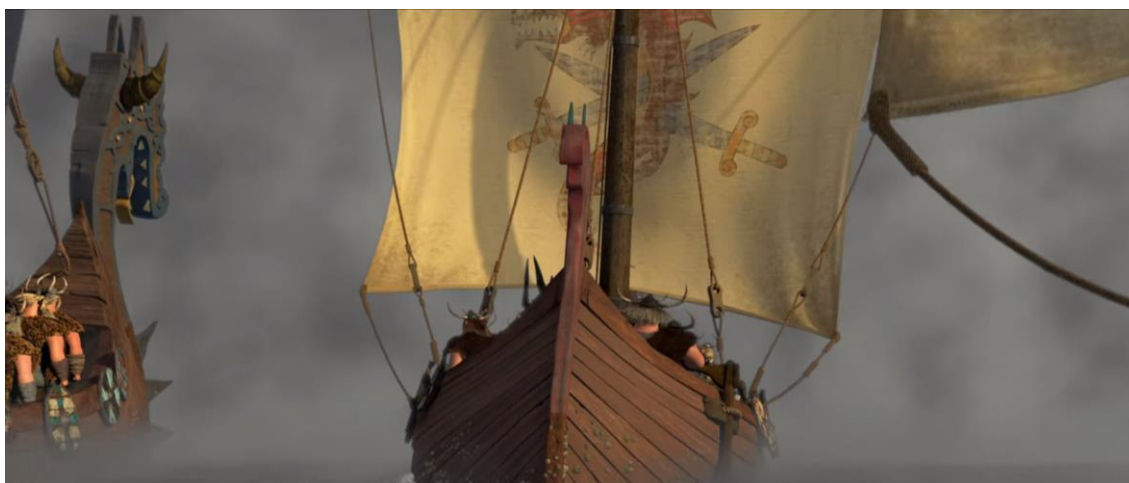
Anexo 1. Tabla de presentación de personajes (elaboración propia).

ANEXO 2. Fotogramas extras del análisis.

Anexo 2.1. Muestras de cómo la niebla es indicativo de las dudas y de la incógnita.



Anexo 2.1. Imagen de la película *El Guerrero nº13*. La bruma envuelve a lo que los supersticiosos llaman “La Serpiente de Fuego”.



Anexo 2.1. Los drakar, desprovistos de la información necesaria, se adentran en lo desconocido.



Anexo 2.1. Los vikingos desconocen el camino, utilizan al dragón como si fuera un vegvísir para que les marque el camino correcto.



Anexo 2.1. Estoico, tras el fragor de la batalla, no sabe si su hijo sigue con vida.

Anexo 2.2. Un comportamiento muy extendido en el estoicismo clásico, era abochornar en público a las personas que no siguieran la filosofía de vida estoica, acción que estoico lleva a cabo delante de toda la aldea.

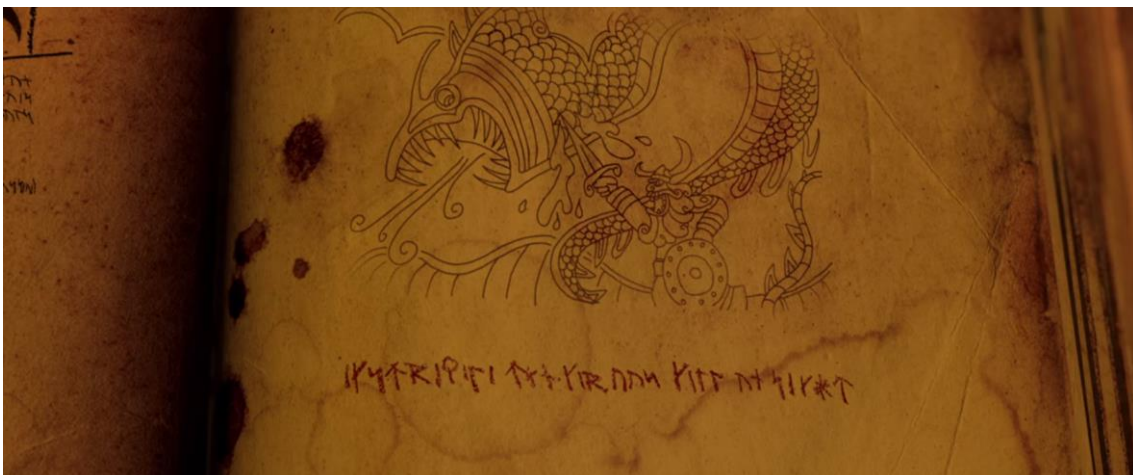


Anexo 2.2.

Anexo 2.3. Símbolos de Isla Mema que fomentan la violencia y los discursos de odio y miedo hacia los dragones. Un recurso muy utilizado durante los conflictos bélicos para infundir valor a tu bando y miedo al enemigo.



Anexo 2.3.



Anexo 2.3.



Anexo 2.3.

Anexo 2.4. Fotografías que nos indican que Hipo se está enfrentando a una prueba final, a un examen, que le llevará a cercenarse de que está en el camino correcto del aprendizaje.



Anexo 2.4.



Anexo 2.4. El temor a realizar mal la prueba.



Anexo 2.4. Gesto de victoria. Se han dejado atrás todas las dudas.

Anexo 2.5. A pesar de que la representación máxima del mito de Ícaro y Dédalo tuviera lugar en un momento concreto del filme, podemos ver, hacia el final de la historia, incendiarse el ala que Hipo construyó.



Anexo 2.5. Con el ala en llamas, Hipo se precipita en picado hacia el suelo.

Anexo 2.6. Representación del nuevo orden social fruto de la llegada de Hipo a su vida adulta (Moreno 2000).



Anexo 2.6.

ANEXO 3. Funciones de cada rol.

COORDINADOR	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Doy el turno de palabra. ✓ Indico las tareas que realizará el grupo en cada momento.
SUPERVISOR	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Recuerdo al grupo apuntar la tarea en la agenda. ✓ Animo al grupo a seguir trabajando.
PORTAVOZ	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Superviso el nivel de ruido. ✓ Soy el encargado de comunicarme con el profesor o con otros grupos.
ENCARGADO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Me aseguro de que mis compañeros están preparados para la clase siguiente. ✓ Superviso el orden y la limpieza de nuestro espacio de trabajo. ✓ Recojo y archivo los trabajos del grupo.

Anexo 3. Tareas de cada uno de los roles de los grupos (elaboración propia).

ANEXO 4. Normas de trabajo cooperativo y las consecuencias derivadas de no cumplir con lo estipulado.

1. Cumplir el nivel de ruido establecido por el profesor.
2. Atender al docente cuando realiza la señal de ruido 0.
3. Cuando un compañero solicite ayuda, dejo mis cosas y ayudo.
4. Ofrecer pistas a mis compañeros, no soluciones.
5. No hablar todos a la vez, respeto el turno de palabra.
6. Llegar a acuerdos respetando siempre la opinión de los demás.
7. Pedir ayuda al compañero antes que al profesor.
8. Gestionar el tiempo de trabajo.
9. Permanecer en mi sitio con mis compañeros de equipo.
10. Proponer ideas.
11. Hablar con mis compañeros de equipo pidiendo la palabra y en un tono bajo.
12. **¡CUMPLIR LAS NORMAS!**

Anexo 4. Normas del trabajo cooperativo (elaboración propia).

NORMA	SI INCUMPLO LA NORMA ALGUNA VEZ...	SI INCUMPLO LA NORMA MÁS DE TRES VECES...
1. Respetar el nivel de ruido que marca el profesor	1) Advertencia 2) A la tercera advertencia, no intervenir en 10 minutos.	1) Perder puntos 2) Escribir en una hoja lo que iba a decir en alto 3) Mantenerme en silencio toda la clase
2. Respetar la señal de ruido 0	IGUAL QUE LA NORMA 1	IGUAL QUE LA NORMA 1
3. Ayudar a mi compañero	1) Advertencia	1) Perder puntos 2) Escribo una reflexión en una hoja
4. Ofrecer pistas, no soluciones	IGUAL QUE LA NORMA 3	IGUAL QUE LA NORMA 3
5. Respetar el turno de palabra	IGUAL QUE LA NORMA 1	IGUAL QUE LA NORMA 1 y recoger el material de mi compañero
6. Respeto la opinión de los demás	1) Advertencia 2) Pediré perdón y escucharé a mi compañero 3) Manos en la boca durante 5 minutos	1) Perder puntos 2) Escribo en una hoja de reflexión 3) Comunicación a las familias
7. Pedir ayuda a los compañeros	1) Advertencia y recordatorio: el profesor no dará ayuda si no se ha pedido antes a los compañeros 2) No me puedo quejar de no terminar el trabajo si no he pedido ayuda	1) Escribo en una hoja de reflexión 2) Me quedo en clase 5 minutos durante el recreo
8. Gestionar tiempo de trabajo	1) Advertencia	1) Perder puntos 2) Recoger el material del resto de grupos
9. Permanecer en mi sitio	1) Advertencia 2) Pierdo mi silla durante 5 minutos	1) Perder puntos 2) Escribo una hoja de reflexión Me quedo en clase 5 minutos durante el recreo
10. Proponer ideas	1) Advertencia	1) Perder puntos 2) Recoger el material del equipo 3) Escribo hoja de reflexión 4) Realizo la actividad solo
11. Pedir turno de palabra y hablar bajo	IGUAL QUE LA NORMA 1	IGUAL QUE LA NORMA 1

Anexo 4. Consecuencias de no cumplir las normas (elaboración propia)

ANEXO 5. Experiencia educativa: *La vida vikinga en el aula*

Antes de nada, debe quedar claro que este anexo no es una experiencia educativa per se, sino que complementa a la dinámica desarrollada en el punto seis del trabajo.

Sin abandonar el aprendizaje crítico, eje central de la experiencia educativa propuesta, la dinámica expuesta a continuación pretende integrar aprendizajes de otras áreas y competencias del currículum como pudieran ser geografía, historia o literatura.

Metodología

Si bien la basar nuestra experiencia educativa en el visionado de la película *Cómo entrenar a tu dragón* ya supone un importante grado de motivación, este se verá aumentado al adecuar las actividades y los aprendizajes a una temática de vikingos. Las bases de la experiencia se mantienen, es decir, las actividades se llevarán a cabo en grupos de trabajo cooperativos, para fomentar la colaboración, y las actividades pensadas para fomentar el espíritu crítico del alumnado no cambian, sino que se complementarán con las presentadas en esta expansión.

Uno de los puntos fuertes de esta propuesta se centra el fomento de la lectura, y es que la cultura nórdica de la Edad Media nos brinda un gran abanico de posibilidades literarias para promover el amor hacia la literatura. Así, la búsqueda de material de lectura adecuado para los alumnos será tarea indispensable que debe realizar el tutor, o tutores, a cargo de la experiencia a fin de ofrecer un amplio catálogo de propuestas literarias (álbumes ilustrados, tebeos, enciclopedias, diccionarios mitológicos, novelas, relatos, etc). Para impulsar esa animación a la lectura nos apoyaremos en la aplicación educativa *Classdojo*, de forma que cada vez que un niño se lea un libro, sea o no de la escuela, se le concedan algunos puntos dentro de la aplicación que le pueden valer para canjear premios que el docente crea oportunos. Eso sí, el estudiante tendrá que escribirnos un breve resumen y su opinión acerca de la lectura realizada.

Objetivos propuestos para el alumnado:

- Fomentar la animación a la lectura.
- Asentar las bases del espíritu crítico en el alumnado a partir de los nuevos conocimientos acerca de las sociedades vikingas.
- Crear una imagen mental más fiel acerca de la cultura vikinga.
- Tener conocimiento de la localización de los países europeos.
- Fomentar el trabajo cooperativo a partir de la colaboración entre iguales en grupos de trabajo.
- Trabajar la capacidad de oratoria, así como la escucha activa y el respeto.

Cronología de la actividad:

Con la intención de no eliminar sesiones que trabajen únicamente la crítica y la educación de la mirada, la cronología presentada a continuación está elaborada de forma que estas nuevas actividades puedan, bien interrelacionarse con la cronología de la experiencia educativa principal, o bien llevarlas a cabo antes de ver la película.

Recordar que lo presentado a continuación es una cronología paso a paso y no una sucesión de sesiones. En cada uno de los pasos se proponen una serie de actividades que se tendrán que dar antes de llegar al siguiente, para lo cual cada docente empleará las sesiones que crea oportunas.

A. Paso 1. Introducción de la experiencia

Al igual que en la experiencia principal, vamos a comenzar introduciendo a nuestros alumnos el funcionamiento de este proyecto. Como novedad, tendremos que exponer que las actividades, y los aprendizajes derivados de estas, tendrán como referencia la cultura vikinga. Una manera de relacionar esta nueva introducción con el proyecto principal, es realizar una lluvia de ideas, sobre el aspecto y la sociedad de los vikingos, a fin de contrastar al final de la experiencia la realidad con nuestros pensamientos. Para que esta actividad surta efecto, el tutor debe anotar las ideas expuestas y conservarlas hasta la sesión final.

B. Paso 2.

La experiencia está pensada para que se desarrolle en grupos de trabajo cooperativo, por lo que una vez todos los alumnos conozcan la metodología se podrá comenzar a formar los grupos. Al igual que en el proyecto principal, los alumnos deberán poner un nombre a su grupo –dentro del cual se repartirán los roles a los integrantes y las normas, tal y como se describe en el punto seis del trabajo-, o mejor dicho, a su tribu, pues en las horas de Educación Plástica cada grupo debe crear un estandarte para su tribu. Para ello, ofreceremos, además del material plástico, diferentes libros enfocados a la cultura vikinga que puedan aportar ideas a nuestros jóvenes bárbaros. No es de obligado cumplimiento, pero sería altamente recomendable dotar a la clase de una pequeña biblioteca que recogiera diferentes textos que trataran de vikingos. Rescato algunos títulos importantes: *Cómo entrenar a tu dragón* de Cressida Cowell, *Astérix y los Vikingos* de Uderzo, algún número de *El Príncipe Valiente* (Harold Foster) y de *Thorgal* (Van Hamme y Rosinski), *Vicky el Vikingo* de Runer Jonsson, el álbum ilustrado *Vikingos* de Carpentier y Pourquoi y uno o dos tomos que hablen de la mitología nórdica.

No podemos olvidar que buscamos trabajar el pensamiento crítico, así es que los grupos tendrán que explicar por qué han escogido diseñar los estandartes de ese modo.

C. Paso 3.

En este paso tenemos la oportunidad de trabajar las competencias de literatura e historia, bajo la premisa de empezar a conocer el verdadero estilo de vida de los vikingos. Pese a ser una sociedad de saqueadores, la hospitalidad era de obligado cumplimiento, aunque fuera con enemigos. Llevaban a sus invitados junto al fuego y se les ofrecía bebida y comida. También, pese a lo que pueda parecer, fueron un pueblo muy concienciado con la higiene personal. Además, les encantaba escribir poesía para narrar historias, pero claro, utilizaban runas. De esta forma, podemos proponer a los grupos:

- Un taller de poesía grupal: en el que cada grupo tendrá que escribir, de forma conjunta, un poema sobre lo que quieran para luego recitarlo al resto de la clase.

- Transcripción rúnica: le damos a cada grupo un alfabeto rúnico. Haciendo uso del mismo, pueden transcribir su nombre, el nombre del grupo o incluso hacer un pequeño enunciado.

D. Paso 4.

Este paso está destinado a los aprendizajes propios del área de geografía. Para llevar a cabo esta parte de la actividad, tendremos que facilitar a cada grupo un atlas del mundo. Tenemos que conseguir desquitarnos del tópico de vikingos cubiertos de nieve hasta la cintura y hacer ver a los alumnos la gran expansión que este pueblo llevó a cabo. Para tal fin, proyectaremos en la pizarra las rutas marítimas y terrestres que trazaron los vikingos, bien para comerciar o bien para saquear. Una vez explicado el porqué de sus migraciones, los grupos deberán dibujar (o calcar) el mapa de Europa para trazar en su dibujo las rutas que irá diciendo el maestro. De forma que los estudiantes deben encontrar el país de origen, el destino y la ruta. Algo similar a la siguiente imagen:



E. Paso 5.

Es el momento de adentrarnos de lleno en la cotidianidad del ciudadano nórdico de la Edad Media. Para ello, vamos a utilizar una unidad didáctica creada por el Museo Arqueológico de Alicante a raíz de una exposición temporal sobre la vida de los vikingos. De este documento haremos uso de los apartados referentes a: la mitología, el comercio y los drakkars, el guerrero, la vida cotidiana y la vivienda y el arte y la artesanía.

Cada uno de estos temas será entregado a un grupo, el cual tendrá que recoger información de las hojas entregadas e introducir algún dato relacionado que no figure en el texto:

Tema	Tribu	Contenidos	Información extra
Mitología		<ul style="list-style-type: none"> - Principales dioses. - Rituales funerarios. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tipos de dioses (breve presentación). - Rituales más importantes.
Comercio y navegación		<ul style="list-style-type: none"> - Los barcos vikingos. - El comercio y las ciudades. - Medio de pago. - Los esclavos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Principales mercancías de comercio. - Principales rutas comerciales.
El guerrero		<ul style="list-style-type: none"> - Tipos de guerreros. - Equipamiento del guerrero. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los saqueos. - Berserker. - Principales conquistas.
Vivienda y vida cotidiana		<ul style="list-style-type: none"> - Importancia de la agricultura. - Trabajo diario. Actividades. - Materiales de construcción. - Orden de la vivienda. 	<ul style="list-style-type: none"> - La mujer en la sociedad vikinga.
Arte y artesanía		<ul style="list-style-type: none"> - Materiales que utilizaban. - El herrero. - Estilos decorativos 	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Para qué utilizaban sus grabados y esculturas? - ¿Qué solían representar?

Anexo 5. (Elaboración propia)

F. Paso 6.

En esta última etapa de la experiencia, tenemos que hacer ver a los estudiantes la importancia de poseer un pensamiento crítico. Al principio del proyecto, cuando se realizó la lluvia de ideas acerca de los pueblos vikingos, los alumnos tan solo sabían un concepto aproximado y estereotipado de esta cultura (adquirido posiblemente por la exposición a medios de información de dudosa fiabilidad o caricaturas). Pero ahora tienen la posibilidad de contrastar ese punto de vista con información de calidad, ahora son conocedores de la realidad. Como actividad final de esta parte de la experiencia, el maestro expondrá a la vista de todos, las ideas recogidas en la primera sesión de trabajo y serán los estudiantes quienes, como hizo Hipo, corrijan sus creencias.

Evaluación de la experiencia

En casa de hacer uso de esta expansión de la experiencia, la evaluación sería la misma que la presentada en el anexo 6.

ANEXO 6. Rúbricas para evaluar las aptitudes cualitativas de la experiencia educativa llevada a cabo.

RÚBRICA EVALUACIÓN: Aprende a entrenar a tu dragón (individual)					
ALUMNO/A:					
PASOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN			
		Regular: 1 punto	Mejorable: 2 puntos	Bien: 3 puntos	Muy bien: 4 puntos
PASO 1	Prestar atención a la explicación de la actividad				
	Participar en la lluvia de ideas				
	Mantener una escucha activa hacia lo expuesto por sus compañeros				
	Respetar las exposiciones y opiniones ajenas				
PASO 2	Prestar atención a la explicación de la actividad				
	Mantener un buen comportamiento durante el visionado de la película				
	Prestar atención al filme				
PASO 3	Prestar atención a la explicación de la actividad				
	Participar activamente en las actividades				
	Elaborar y exponer ideas propias				
	Respetar el turno de palabra				
	Respetar las opiniones del resto de compañeros				
	Entender el significado de los conceptos e ideas expuestas				
PASO 4	Prestar atención a la explicación de la actividad				
	Asumir el rol y sus responsabilidades				
	Trabajar de manera cooperativa				

	Hacer uso correcto de las TIC				
	Mostrar interés por la actividad				
	Ser creativo				
	Mostrar iniciativa				
PASO 5	Prestar atención a la explicación de la actividad				
	Hablar mirando al público				
	Mantener un buen comportamiento				
	Tener una escucha activa hacia las demás exposiciones				
	Expresar correctamente lo expuesto				
	Plantear dudas				
PASO 6	Respetar el turno de palabra				
	Prestar atención a la explicación de la actividad				
	Participar activamente en el ejercicio de reflexión y exposición				
	Entender el significado de pensamiento crítico				
	Saber relacionar los contenidos del aula con experiencias reales				
	Mostrar capacidad para crear un juicio propio en torno a un tema				
SUMA DE PUNTOS		Puntos:	Puntos:	Puntos:	Puntos:
TOTAL DE PUNTOS:					

Anexo 6. Rúbrica para la evaluación individual (elaboración propia).

RÚBRICA EVALUACIÓN: Aprende a entrenar a tu dragón (grupos de trabajo)					
NOMBRE DEL GRUPO:					
PASOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN			
		Regular: 1 punto	Mejorable: 2 puntos	Bien: 3 puntos	Muy bien: 4 puntos
PASO 4	Prestar atención a la explicación de la actividad				
	Mostrar autonomía de trabajo				
	Mantener un buen comportamiento				
	Plantear preguntas y reflexiones al maestro				
	Respetar las exposiciones y opiniones ajenas				
	Trabajar conforme los roles asignados				
	Realizar análisis de calidad				
	Mostrar un trabajo en grupo efectivo y correcto				
PASO 5	Prestar atención a la explicación de la actividad				
	Mantener una actitud de escucha activa e interés				
	Mostrar compañerismo y unidad				
	Presentar un análisis de calidad				
	Demostrar originalidad y creatividad				
SUMA DE PUNTOS		Puntos:	Puntos:	Puntos:	Puntos:
TOTAL DE PUNTOS					

Anexo 6. Rúbrica para la evaluación de los grupos de trabajo (elaboración propia).

EQUIVALENCIA DE PUNTOS (Individual)	
0-32 puntos	Regular
32-64 puntos	Mejorable
64-96 puntos	Bien
96-128 puntos	Muy bien

EQUIVALENCIA DE PUNTOS (Grupos de trabajo)	
0-13 puntos	Regular
13-26 puntos	Mejorable
26-39 puntos	Bien
39-52 puntos	Muy bien

Anexo 6. Equivalencia de puntos (elaboración propia).